playstation 2 · x box · game cube · playstation · gb advance

bonus

NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

LARA CROFT TOMB RAIDER™ the angel of darkness

ISTORIJA SERIJALA
WINNING ELEVEN

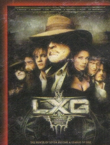


INDIANA JONES
AND THE EMPERORS TOMB



RETURN TO CASTLE
WOLFENSTEIN





Predstavljamo vam film:
Liga izuzetnih džentlmena

36 OPISANIH IGARA

SVE TAJNE IGRE:
GTA: VICE CITY

BeaSOFT

broj 33 • godina III
cena: 200 dinara
CG: 3,5 € • BiH: 7 KM • MK: 180 DEN
ISSN 1450-8400



9 771450 840003

HULK

NOVA RUBRIKA
ISTORIJA KONZOLA

www.bonus.co.yu

NOVI GAME BOY ADVANCE SP



GAME BOY ADVANCE SP

8.900 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral







BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko Interneta www.beosoft.co.y



Broj 32 • Godina III

bonus

Osnivač i izdavač:
P.A.Z.I. Press

Broj pripremio i realizovao:
Miljan Lakić

Marketing:
tel: 011/340-77-12

Sekretarica redakcije:
Ivana Siljanović

Priprema štampe
i grafičko oblikovanje:
Grafički atelje "Elko Print"
Beograd, 011/ 416-134

Štampa:
KOLORTON, Beograd

Kako nas možete kontaktirati:

Adresa:
BONUS, Poštanski Fah 32,
11050 Beograd 22

e-mail:
bonus@eunet.yu

web:
www.bonus.co.yu

Telefoni i faks redakcije:
011/380-77-12 i 380-77-36

Pretplata:
za detaljnije uslove pretplate
pogledajte stranu 78

SLEDEĆI BROJ ČASOPISA ĆE
SE POJAVITI NA KIOSCIMA
25. avgusta 2003.

ISSN broj: 1450 - 8400



RE" UREDNIKA

Stigli smo i do trideset trojke...

Dakle šta da vam preporučimo u ovom broju? Uroš Tomić se širi po časopisu kao virus SARS. Ščepao je gomilu igara onog dana kada smo delili igre i pobegao sa njima u nepoznatom pravcu (nije da je njemu bilo poznato kuda ide...). Bilo kako bilo, jedini dokazi o njegovom postojanju su nam stizali u vidu mailova sa opisima igara koje je uplenio. Tako da ako mislite da je to bila naša volja da mu dodelimo toliko igara za opis, grdno se varate...Dakle osim što je dotični Tomić uzurpirao režim u Bonusu, šta još novo imamo da vam kažemo. U prošlom broju smo vam ostali dužni neke previewove sa E3, pa vam sad vraćamo dug. Između ostalih najavili smo jednu igru o kojoj se dugo nije ništa znalo a koja će ljubiteljima akcionih šunjalica vratiti osmeh na lice.

Vrlo interesantna je rubrika našeg novo-starog autorskog dvojca koja je posvećena fudbalu na Sonijevim konzolama, preciznije njegovoj najboljoj interpretaciji - Winning Eleven serijalu. Na pet strana pročitaćete kratku istoriju, neke opšte informacije kao i detaljan opis novina u WE sedmici.

Igra koja je obeležila ovaj broj (pa i naslovnu stranu) je svakako najnovija epizoda sage o Lari Croft koja je "dopala" ruke, kome drugom nego Urošu. Šta on misli o Lari kao junakinji igre, kao i šta misli o Anđelini kao junakinji filma saznaćete u tekstu koji otvara opise u ovom broju.

Dok smo još kod filmske tematike moramo da pomenemo i film koji najavljujemo - League of Extraordinary Gentlemen, po kojem će sigurno jednog dana biti napravljena video igra, možemo se kladiti u to...

Prema već pomenutom receptu je urađena i igra The Hulk, koja je na svu sreću izuzetak od pravila da su igrice prema filmovima teško s...varljive. Od ostalih igara koje bi izdvojili tu su Indiana Jones u svom najnovijem izdanju, koji je za razliku od nekih drugih igara sasvim ispunio očekivanja.Nova rubrika koja će se nastaviti u narednim brojevima je nešto vrlo zanimljivo. Reč je o istoriji razvoja konzola za video igre koju vam je priredila naša jedina koleginica - Jovana Erčić.Recimo još samo to da u ovom broju imamo dopunu rešenja igre GTA Vice City. U stvari dodatno objašnjenje gde su svi ti tajni predmeti, vozila...Specijalan pozdrav svima vama koji mnogo učite ovih dana...

Jedva čekamo naš sledeći susret...

Do tada...



LARA IS BACK



PREPORUKA



NOVE IGRE

PLAYSTATION 2

X BOX

GAME CUBE

GAME BOY ADVANCE

PLAYSTATION ONE





RUBRIKE



INDEX OGLASIVACA

NAJVEĆI IZBOR KERTRIDŽA

GAME BOY ADVANCE

GB color

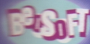












Donkey Kong
Doom
Advance Wars demo
Army man
F-14
Men in black
Jackie Chan
Pokemon gold
Scooby doo the movie
Tekken advance
Peter pan
Crash banicoot
Rainbow 6
Spider man the movie
stuart little
Power rangers
Harry Potter
GT Advance
Spiderman
James Bond 007
Mario cart
Super Mario Advance II
Britney´s Dance
Wario Land 4
Advance Wars
Rocky
Castelvania 2 harmony
International Super Soccer
David Beckham Soccer
ESPN Final Round Golf 2002
ESPN X Game Skateboarding
Frogger Adventure
Mech Platoon
Jurassic park
Konami Krazy Racers
GT Advance Championship Rac. 2
Jurassic park 3 Dino Attack
Woody Woodpecker
Namco Museum
Tomb Raider
Pokemon Saphire
Star Wars Jedi power
Maniac Racers
Pro tenis WTA
Zone of Enders
Crazy Taxi
Micromachines
V Rally 3

GTA 2
Driver
Simpsons
Winnie the poor
Tony Hawk 3
Spiderman 3
007 world is not enough
Metal Gear Solid
Tarzan
Wario Land 3
Zelda Oracle Of Age
Toy story
Dragon Ball
Tomb Raider course of the sword
Harry Potter 2
Donkey Kong Country
Pokemon Crystal, Diamond, Jade
Super Mario Bros DX (GBC)
Wendy Every W.
Robocop
Pokemon Gold
David Beckham soccer
Zelda Oracle Of Age
Zelda Oracle of Season












I JOŠ MNOGO TOGA

BEOSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

Sva vaša pisma, crteže i kritike, možete nam poslati na adresu Bonus, Poštanski Fah 32, 11050 Beograd 22 ili na nam pošaljite mail na adresu bonus@eunet.yu. Možete nam poslati SMS poruku na telefon 063/ 333 123 (NAPOMENA: ODGOVORE NA SMS PORUKE OBJAVLJUJEMO U ČASOPISU I NE ODGOVARAMO DIREKTNO!). Sve ove podatke možete naći na sajtu www.bonus.co.yu!!!

DEXDRIVE

Bonusovci,
obavezno sačekajte moje sledeće pismo jer zaista imam korisnu kritiku i savete kako da Bonus učinite boljim!
Za sada evo par pitanja:
1. Zivim u Somboru i zanime me kako, gde i ako uspete da saznate po koju cenu snimci sa PlayStation memorijskih kartica mogu da se prenesu na PC? (Čuo sam da u Novom Sadu ili Beogradu ima neko ko to radi.)
2. Gde nalazite odgovore na pitanja čitalaca? Ne bi ni meni ni ostalim čitaocima falilo da znamo.

Fou Lu

bonus

Dakle spravica koja bi tebi mogla da pomogne se zove DexDrive a proizvod je firme GameShark. Ovaj uređaj se priključuje na PC preko standardnog 9-pinskog COM porta i omogućava tvom PC-ju da pročita sadržaj tvoje memorijske kartice i da uz pomoć priloženog Dexplorer softwarea taj sadržaj prenese i sačuva na hard disku. Takođe je moguće sa njihovog sajta skinuti snimljene statuse različitih igara i prebaciti ih nazad na memorijsku karticu. Najviše što još možemo pomoći je da te uputimo na sajt www.gameshark.com.
2. Gde nalazimo odgovore? Imamo mi svoje sveprisutne špijune koje nam svakodnevno donose nove informacije. Ako si mislio da je to neka knjiga u kojoj se nalaze odgovori na sva vaša pitanja, prevario si se.

VIDEO CD I DIVX

Dali je moguće gledati filmove na PSOne i ako je moguće da li je potreban neki čip za to?

Alen iz Zemuna

bonus

Bićemo što je moguće precizniji sa odgovorom. Dakle, pretpostavljamo da misliš na filmove koji se nalaze na CD-u. Ovakvi filmovi postoje u dva formata - VideoCD i Divx. Prvi je stariji i nekvalitetniji, a drugi je (relativno) noviji i značajno kvalitetniji. U stvari ovaj drugi na prvi pogled teško možeš razlikovati od DVD snimka, naravno ukoliko je kvalitetno urađen. Na svom PSOne ti možeš gledati SAMO ovaj prvi (VideoCD) i to SAMO uz pomoć hardverskog dodatka koji to omogućava. Moramo samo da ti nagovestimo da je ovaj format filmova već zastareo i da ćeš teško uopšte naći takve filmove. Drugi format (Divx) možeš gledati na PS2 i to SAMO uz pomoć dodatnog programčeta pod nazivom Video Reality (delo španskih programera). Da upotpunimo odgovor i na pitanja ostalih čitalaca koji su se zanimali da li je u najavi novija verzija ovog programa i da li će postojati neki oficijelni Sonijev proizvod na tu temu - odgovor je ne. Nikakvih novih detalja nema. Ostaje nam samo da čekamo i da gledamo filmove vrhunskog kvaliteta u DVD formatu.

KEEP YOUR FRIENDS CLOSE...

Pozdrav Bonusovcima!
Kao veliki fan GTA serijala, i još veći fan soni dvojke moram da vas pitam da li je istina da GTA više neće biti strogo vlasništvo dvojke već će se pojaviti i za ostale konzole?

Tommy Vercetty

bonus

Iako smo u broju 28 rekli da će GTA 3 i GTA Vice City biti ekskluzivno vlasništvo soni dvojke, sada ćemo morati da demantujemo sami sebe. Dakle, prema rečima Rockstarovog CEO Jeff Lapina, najkasnije do kraja godine, a najverovatnije tačno pred katolički Božić, pojaviće se Xbox Grand Theft Auto Double Pack, koji će se sastojati od GTA 3 i GTA Vice City zajedno!!! Čak, "Za Xbox verziju je urađeno nekoliko poboljšanja koja uključuju veći broj poligona po modelu, poboljšani zvuk, spektralno osvetljenje i reflektivno mapiranje. Igra će zbog ovoga izgledati bolje na Xboxu, tj. nije reč o direktnom portu." Kada je upitan da prokomentariše budućnost serijala Lapin je rekao da će se dogovor o ekskluzivnosti sledećeg dela sa Sonijem poštovati do krajnjeg roka, a da će se iza toga razmatrati o finansijskoj isplativosti dogovora sa Sonijem. To u prevodu znači da će GTA 4 neko vreme ipak biti ekskluzivan za dvojku a da će ostale platforme opet čekati svoj red.

OD TOG OBE˘ANJA...

Alo ljudi sta je sa Drajverom 3? Na kraju drugog dela kaže vidimo se 2002. godine. Od tog obećanja je prošlo godinu dana...

bonus

Pa šta se u stvari desilo. Momci iz engleskog tima Reflections su počeli rad na Stuntmanu jako davno i očekivali su da će ga završiti mnogo ranije, ali... U svakom slučaju Driver 3 će biti baziran upravo na Stuntman engineu, naravno dorađenom jer je on imao svoje seckave momente... Driver 3 bi trebalo da se pojavi na proleće iduće godine na svim konzolama nove generacije i PC-ju. Ali ne i na PSOne.

 BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Da li se u skorije vreme ocekuje neka revolucionarna igra (a da se revolucija ne svodi na lepu i sarenu grafiku), jer sve nove igre lice "ko jaje-jajetu"?

BONUS

Ehhh... To stvarno ne zavisi od nas. Ali cemo je rado opisati kad se pojavi. Mada ce revolucija poceti verovatno tek kada se uvede neki novi sistem upravljanja. Mozda neka buduca naprednija verzija EyeToya...

Ako imate problema sa NBA Street Vol.2 (CD verzijom), tj. da bi izbegli povremeno zaglavljivanje igre, treba da u opcijama iskljucite muziku (sve pesme u play listi).

BONUS
Hvala. A sta kazes kakva je igra?

Da li je istina da ako kupim original igre FF Origins da mogu da ga igram na PS2?

BONUS
Da li ce ti igrica raditi na dvojci zavisi samo od toga da li je u pitanju PAL verzija. U stvari cak ni sve PAL verzije ne rade...

 SMS MESECA

Vlasnici Xboxa pozivaju vlasnike PS2 na konzolarni duel u COUNTER STRIKE-u! A to za vas NEMA? Nista onda...

 SPISAK DOBITNIKA CD-OVA IZNENA—ENJA IZ NAGRADNE ANKETE

Sekulić Stefan, Surčin
Mirko Bukvić, Vrdnik
Tihomir Jakovčević, Subotica
Stefan Rakić, Aleksinac
Predrag Hadžić, Lozovik
Milana Čikoš, Pančevo
Dragan Salapura, Sremčica
Đurđević Ivan, V. Moštanica
Slobodan Bojović, Subotica
Miloš Pilić, Beograd





PISMO MESECA

ORI—INAL MADE IN GARAFiA

Pozdrav!

Ne znam kako da počnem... Časopis vam je skoro odličan- ali tu je ono skoro.

1. Kod testiranja bi trebalo da napišete koji komandi za šta služe. Znam da postoji opcija "Controls", ali ne bi bilo loše da i vi to napišete.
2. Ocene. Zar ne bi bilo bolje preći na ocenjivanje od 1 do 10. Ovako je malo komplikovano - na primer Zelda je dobila sve desetke i 99% - kako to?
3. U broju 30 ste rešili igru Resident Evil - kad sam video slike odmah sam ubacio igru u PS i nije to bilo isto... Da, da!!! To su slike sa GameCubea!

Izvinjavam se ako sam bio dosadan, ali je dosadno ako vas svi hvale, a za greške niko ništa ne kaže. Ne kažem da novine nisu dobre - velike slike, odlični opisi, rešenja, kvalitetan papir... mega poster... Sve je to OK.

Robert Lendel

bonus

1. Naš zadatak je pre svega da čitaocima približimo temu svake igre i da je prema našim merilima ocenimo. Način upravljanja (koje dugme čemu služi) pominjemo samo ako se po nečemu već razlikuje od uglavnom standardnih recepata. Za detaljno upoznavanje sa određenom igrom tu su kompletna rešenja...
2. Ocene. Kada bi se samo ja pitao konačna ocena igre bi bila izražena brojkom od 1 do 10, ali ako se sećaš svojevremeno smo sprovodili anketu među čitaocima i rezultati glasanja su bila da se zadrži sadašnji način ocenjivanja. A inače ta konačna ocena se ne dobija prostom artimetičkom sredinom ostalihocena već predstavlja ukupan utisak autora o igri.
3. To jesu bile slike sa GameCubea, ali smo ih namerno ubacili jer je radnja igre apsolutno ista samo što je grafika lepša. A zašto ne bi malo ulepšali to rešenje?



CRTEŽI

Zahvaljujemo se svim čitaocima na poslatim crtežima i objavljujemo spisak svih autora koji su nam poslali crteže u redakciju do završetka ovog broja.
Sve vaše crteže možete nam poslati na adresu BONUS, Poštanski Fah 32,11050 Beograd 22

Igor Wajdandžić, Oliver Nikolić, Vladimir Stevanović, Sebastian Šimulija, Nole sa Đerdapa, Miloš Kostić, Vojislav Čabak, Milan Čabak, Miloš Knežević, Vladislav Cvijović, Stefan Božović, Tihomir Jakovčević, Tijana Vuksanović, Stefan Vojkić, Siniša Ivošev, Miloš Jović, Olivera Senić, Janković Milan, Jelena Trifunović, Aleksandar Mirković, Božidar Milošević, Gordana Perović, Sandra Gomšev, Mirko Gajica, Darko Jovović, Zdravko Stojičković, Dijana Martinović.

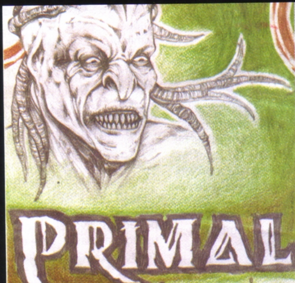
Autori crteža meseca i pisma meseca koje smo objavili biće nagrađeni sa sledećim brojem časopisa Bonus i CD-om iznenađenja. Ostali objavljeni crteži biće nagrađeni CD-om iznenađenja.

CRTEŽ MESECA





Emsad Jahić, Sjenica



Miloš Kostić, Prokuplje



Marko Đuričić, Beograd



Boki Komadanović

R·D·S TOP FM 96.4 MHz
Beograd OnLine



emisija utorkom
19,00 - 20,30 h
www.topfm.co.yu
repriza nedeljom
10,00 - 11,30h

PC Petak
subotom od 18h
Zašto ga slušati
pronađi svoj odgovor
www.pcpetak.co.yu
R·D·S TOP FM 96.4 MHz



:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

U rubrici retro opisite Syphon Filter 2 i da li moze da se posalje poruka za rubriku pomagajte drugovi?
Lazar Brkic

BONUS

Lazo, Bog te mazo... Pa Syphon Filter 2 je opisan redovno u nekim starijim brojevima...

Da li ce se pojaviti licenciran (zvanicno od SONY-ja) program za pustanje MP3 i DIVX-a za PS2, i kada?

Da li ce se uskoro pojaviti nova verzija DIVX programa za PS2 (PS2Reality), koji ce podrzavati vise kodeka, odnosno gde ce svi DIVX filmovi raditi?

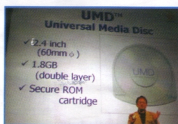
BONUS

Procitajte odgovor u pismima citalaca.

Sta je sa nastavkom igre Halo.

Bonus
Procitaj rubriku preview

PSP PREDSTAVLJEN



Sony je konačno razotkrio javnosti prve konkretne detalje o svojoj novoj prenosivoj konzoli inspirativno nazvanoj Playstation Portable, ili skraćeno, PSP. Konzola će se na tržištu pojaviti krajem sledeće godine, a po performansama će biti mnogo bliža PlayStationu 2 nego što je to iko očekivao! Glavni motor će biti dva povezana MIPSR4000 procesora (što je jače od jednog PS2 R5900 procesora), od kojih je jedan nazvan "media" procesorom, a i grafička mašina se sastoji od dva procesora koji će omogućavati veoma naprednu 3D grafiku. Tu je i 7 zvučnih kanala sa 3D Sound podrškom, LCD ekran veličine 16x9 cm, 12 MB RAM-a (od toga 8MB "čistog" RAM-a, plus 2 na procesoru i 2 na grafičkom procesoru), a glavnij medij će biti UMD, disk koji je ravan s DVD-om po kvalitetu zapisa. Konzola će imati podršku i za bežično umrežavanje, kao i USB 2.0 priključak. Uh. I sve to je prenosivo?

PHANTOM JE ME—U NAMA!

Krajem avgusta kompanija Infinium Labs je održala zvaničnu premijeru konzole o kojoj se šuška još od E3 sajma , a o kojoj se do sada veoma malo znalo.



Radi se o uređaju po imenu Phantom, namenjenom igranju PC igara. Ova konzola će biti isporučivana kupcima sa nekoliko "preloadovanih" igara, a jedini način na koji će biti moguće nabaviti nove igre je preuzimanjem sa Interneta, tj. sa servisa Phantom.net, preko kojega će takođe biti dostupne zakrpe, demoi, kao i beta verzije novih igara. Konzolu ćete moći da naručite od oktobra, a sam uređaj će se pojaviti početkom 2004, po osnovnoj ceni od 400 USD.

EIDOS JE PONOVO BOSS

U jednom trenutku se činilo da će engleski izdavač Eidos da ostane go i bos, ali sada predsednik upravnog odbora kompanije John van Kuffeler konačno ponovo ima razloga da bude zadovoljan - jer se Eidos vratio profitabilnosti, kako je pokazao finansijski izveštaj za ovaj kvartal. Najzaslužnija za taj uspeh su četiri velika naslova koje je kompanija objavila ove godine, a koji su se svi prodali u preko milion primeraka! Poimence, to su Championship Manager 4, Hitman 2: Silent Assassin, TimeSplitters 2 iTomb Raider: The Angel of Darkness.

KONZOLE STAGNIRAJU...

U jednoj analizi koja je nedavno objavljena je, na osnovu podatka da prodaja konzola ove godine po prvi put za dugo vremena nije doživela porast, procenjeno da će ona dodatno opadati do 2005, kada se očekuje pojava konzola sledeće generacije. Procene samih proizvođača se s time slažu - Sony očekuje da će tokom ove fiskalne godine prodati 20 miliona primeraka PlayStationa 2, što je za 10% manje nego prošle. Microsoft očekuje da će prodati oko 5.5 miliona Xboxova - što je jednako proporcionalan pad. Što se Nintenda tiče, proizvodnja GameCubea je zaustavljena, bar dok se ne proda ono što je trenutno u zalihama - tokom poslednjeg kvartala Nintendo je uspeo da plasira svega 80,000 konzola! Kao posledica toga, očekuje se još jedno kresanje cena do kraja godine - Xbox i PS2 bi u Americi trebalo da koštaju manje od 150 dolara, a Gamecube još manje od toga..

VIDEO IGRE POBOLJ'AVAJU PERCEPCIJU!

Kao da to već nismo znali, ali izgleda da je nekim ljudima potrebno da potroše hiljade dolara na istraživanje da bi saznali nešto očigledno. No, radi se o tome da je jedno istraživanje nedavno sprovedeno na ročesterskom univerzitetu pokazalo je da oni koji igraju video igre imaju poboljšana vizuelna umeća. Istraživači su pokazali da mladi ljudi koji redovno igraju brze i akcione video igre mnogo bolje prate više objekata istovremeno i mnogo bolje reaguju na brzu promenu vizuelnih informacija, kako javlja Associated Press. Kontrolni eksperiment je pokazao i da "obični" ljudi mogu da poboljšaju svoje vizuelne sposobnosti igranjem video igara. U prvoj grupi je testiranju bilo podvrgnuto 16 mladića od 18 do 23 godine (dakle, igrači), a u kontrolnoj grupi je bilo 17 individua različitih godina i pola. Naučnici tvrde da ovo znači da bi video igre mogle da budu jako korisne u treniranju vojnika, pilota i sličnih zanimanja.

TAKE-TWO KUPUJE TDK

Take-Two je izneo pred javnost da planira da otkupi kompaniju TDK Mediactive, izdavača mnogih dečijih igara, ali i naslova kao što je Robotech: Battlecry. Cena ove nabavke će biti oko 22,7 miliona USD. Procenjuje se da će tim činom Take 2 postati drugi izdavač video igara na svetu koji je probio granicu od milijardu dolara kapitala, naravno posle Electronic Artsa. Naravno, za dobar deo ovog uspeha zadužen je jedan jedini serijal igara - grandiozni Grand Theft Auto.



TOMB RAIDER U HALI SLAVE

Ili tačnije, ta čast je pripala g. Tobyju Gardu, jednom od tvoraca kultnog serijala Tomb Raider.

Naime,ELSPA,ili Entertainment Leisure SoftwarePublishers' Association,esnafsko udruženje britanskih izdavača igara, odlučilo je da ustanovi tzv. Hall of Fame nagradu, neku vrstu nagrade za izuzetna dostignuća u oblasti elektronske zabave. Prvi dobitnik je, kao što je valjda i red, ideјni tvorac najuspešnijeg britanskog serijala igara ikada, Tomb Raidera.

:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Cuo sam da ce HALO izaci na PC, da li se ocekuje verzija za PS2 (Splinter Cell je takodje bio Xbox ekskluziva, pa je izasao na PS2, jer je dvojka daleko popularnija)?

BONUS

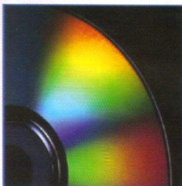
Tacno je da ce Halo izaci na PC-ju, ali nije da ce izaci na dvojci. Barem za sada nemamo informacija o tome, jer smo pouceni iskustvom sa GTA 3 i GTA Vice Cityjem za koje se pricalo, sta pricalo, TVRDILO da nikad nece izaci na Xboxu!

OVO JE PRETNJA! AKO NE ISPUNITE ZAHTEV NIKADA VISE NECETE VIDETI UROSA. Stavite resenje Soul Reaver dvojke ili mi dajte 1000000 eura.
Bozic Stefan

BONUS

To smo cekali da cujemo... NIKAD NECEMO ISPUNITI TVOJE ZAHTEVE!!! Ahahahahaaa... Da, da, FAJNALI, neko ga je otudjio, hahhaha....

KOMPAKT DINOSAURUSI



Studija instituta Forrester koja se pojavila u javnosti početkom septembra predviđa da će već za pet godina digitalni diskovi (CD i DVD) postati medija-dinosarusi i početi da izumiru, pošto će do tada trećina sve muzike i 19 posto svih vizuelnih zapisa biti nabavljano preko Interneta, što će na kraju učiniti bilo kakav oblik fizičkog medija u suštini zastarelim.

ODE KOJIMA!



Japanska igračka biblija, časopis Famitsu, je objavio vest da će tvorac legendarnog Metal Gear Solida, Hideo Kojima, napustiti rad na ovoj licenci posle objavljivanja trećeg nastavka. Naravno, to ne znači da će sam Metal Gear Solid serijal tada prestati, no svi su se odmah zainteresovali za dalje projekte g. Kojime. Pa, šuška se da on tada planira da počne da radi na svom novom projektu namenjenom PlayStation3 konzoli.

ODRfiIVI RAZVOJ

Kako javlja BBC u analizi posvećenoj stanju britanske industrije igara, neki tvorci igara veruju da nismo daleko od trenutka kada će razvoj visokokvalitetnih naslova dostići budžete od preko 10 miliona dolara! Analitičari BBC-a takođe procenjuju da to povećanje cene razvoja neće dovesti do povećanja maloprodajnih cena igara, što bi moglo da znači da će mali razvojni studiji uskoro biti u velikim problemima ako se ne udruže ili ne stave pod okrilje velikih izdavača.

GTA UfiIVO!



Kako javlja Associated Press, dvojica tinejdžera iz Newporta u američkoj saveznoj državi Tenesi koji su uhapšeni pod sumnjom da su - pazite ovo - nasumično pucali iz puške kalibra 22, i to preko 25 puta, i to na vozila koja su prolazila duž autoputa interstate 40, kojom prilikom je ubijen jedan 45-godišnjak i teže ranjena jedna 19-godišnjakinja, izjavili su policiji da su imitirali svoju omiljenu igru, Grand Theft Auto. AP javlja da su obojica prestupnika, jedan star 16, a drugi samo 13 godina, osuđeni na zatvor za maloletnike.

IGRE SU ZABAVA BUDUˇNOSTI!

Studija koju je izradila i čije je zaključke nedavno objavila grupacija izdavača igara ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) je potvrdila ono što pametni ljudi već nekoliko godina predviđaju: uskoro će više ljudi širom sveta igrati igre nego što će ih redovno pratiti TV program. "Tokom proteklih 15 godina zabavni software je postao dominantan oblik zabave mladih" kaže se u izveštaju. Novi načini kontrole u igrama, kao što je Sonyjev EyeToy kamera-kontroler, će privući još ljudi igranju igara. Studija je pokazala sve veći uticaj igara na društvo: one su sve cešće predmet filmske obrade - ali još je bitnije što su filmovi poceli da primenjuju "jezik" igara - The Matrix, Terminator II i III su prema strukturi nalik video igrama, njihovi zapleti gradativno prikazuju sve veće teskoce s kojima su junaci suočeni. Tu je i saradnja između muzičke industrije i industrije digitalne zabave, jer mnoge igre sada imaju soundtrackove koje su pisali ozbiljni kompozitori, a numere iz igara se sve više pojavljuju na top-listama. Povrh svega, igre su priznate kao validna umetnička forma, a primer za to su muzejske postavke i instalacije na temu video igara. "Igre su tu da bi ostale", zaključuje se u studiji.

ˇUJTE OVO!

Prema najnovijim istraživanjima, jednostavna video igra može drastično poboljšati slušne sposobnosti dece, učeći ih da raspoznaju različite zvukove. U pitanju je igra po imenu Phonomena čiji je tvorac profesor David Moore sa Oksforda koji se bavi decom sa jezičkim problemima. Ona bi trebalo da popravi sluh dece za samo dve nedelje u tolikoj meri za koju bi inače bile potrebne dve godine.

Prema studiji objavljenoj u časopisu New Scientist, ova igra pomaže svoj deci. Naime, ona pomaže sluhu na isti način na koji hvatanje lopte popravlja koordinaciju vida i ruku. Njen cilj je da poboljša sposobnost dece da razlikuju različite foneme (vrste glasova), a skoro petina dece na svetu ima problema s time.

ZVEZDA FIFA-E

EA Sports ima razloga da bude zadovoljan: ova kompanija je osigurala (tj. debelo platila) podršku tri mega-zvezde svetskog fudbala, koje će promovisati najnoviju FIFA igru. Tri pomenute zvezde su Thierry Henry, Alessandro Del Piero i Ronaldhino, koji će se zajednički pojaviti na omotu igre, kada se ona pojavi u oktobru. Očekuje se da će FIFA 2004 biti najbolja do sada (kao i uvek - ali nikad bolja od...), a pored 450 timova i hiljada igrača, tvorci obećavaju do sada neviđene mogućnosti kada su komande u pitanju.







:) BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:

063/ 333 123

NE odgovaramo putem SMS-a

Pozdrav Bonuse iz Subotice. Redovno vas citam i molio bih vas za nesto sto mislim da ce svi citaoci prihvatiti. kao sto ste nekada objavili resenje igre GTA i zatim sve njene tajne, objavite i u ovom broju sve tajne igre GTA Vice city. Joxy iz Subotice

Bonus

Joxy kao da nam citas misli. U ovom broju imas sve tajne Vice City-a, sve mape, lokacije i sve zanimljivo sto u toj igri postoji. Uzivaj.

Da li je moguce da zaista nijedna dobra igra nije vise izasla za PSOne. Prosto je za nepoverovati da je ta konzola tako zaboravljena.
Nemanja iz BGD-a

BONUS

Istina. Ziva istina. U ovom broju smo opisali jednu novu igru za PSOne koja se zove Beyblade. Procitaj sve o njoj pa odluci sam o kvalitetu igara koje se izdaju za stari PSOne.

LOGITECHOV JUBILEJ



Logitech je s ponosom objavio da je nedavno prodat milioniti Logitech force feedback volan za trkačke simulacije, od kada se još u davnom septembru 1998. pojavio prvi Logitech. Od tada je ova kompanija na tržište pustila osam modela volana, a bila je i prva koja je ponudila volan kompatibilan sa svim velikim konzolama! Bravo, bravo...

LIK SANG I SONY

Lik Sang je kompanija iz Hong Konga koja je prošle godine bila u žiži interesovanja svetske javnosti kada je digitalna zabava u pitanju - zbog toga što je preko Interneta od ove kompanije bilo moguće kupiti mod-čipove koji omogućavaju pustanje narezanih diskova na konzolama PlayStation2 i Xbox.

Cela stvar je privukla pažnju kada je Lik Sang tužen od strane Sonyja, Microsofta i Nintenda istovremeno (brrr!). Ovih dana je



stigla vest da je Lik Sang uspeo da postigne vansudski sporazum - ali samo sa Sony Computer Entertainmentom. Prema nagodbi Lik Sang će prestati sa daljom prodajom proizvoda koji su nervirali Sony (što je odavno i urađeno, jer je online prodavnica Lik Sang.com već neko vreme u vlasništvu druge kompanije), odustaće od žalbe na presudu koja je doneta u Sonyjevu korist, i još će platiti određenu svotu Sonyju! Dobra nagodba, nema šta. Ostaje da se vidi šta će biti sa tužbama Microsofta i Nintenda.

ODLOŽEN FIRE WARRIOR



THQ je objavio izmenjeni kalendar pojavljivanja svojih naslova, a na njemu se vidi da je pojavljivanje igre Fire Warrior, FPS-a smeštenog u univerzum Warhammer 40,000, odloženo u Severnoj Americi u obe verzije (PS2 i PC), a u Evropi u PC verziji. Dakle, samo će se verzija za PS2 u Evropi pojaviti u septembru, kao što je prvobitno najavljivano.

Ah, pa onda je sve u redu, jer mi smo u Evropi i imamo PS Dvojke...

NOKIA OTKUPULJUJE SEGA.COM

Nedavno se pojavila vest da finska korporacija Nokia planira da otkupi ogranak kompanije Sega zadužen za razvoj mrežnih protokola i igara, poznatiji kao

NOKIA

Sega.com. Nokia kaže da će iskoristiti Segin paket mrežnih aplikacija kao okosnicu svoje službe za mrežno igranje preko njihove konzole-mobilnog telefona po imenu N-Gage, koja se očekuje 7. oktobra.

Segin komentar na celu priču je da će se kompanija usredsrediti na razvoj i objavljivanje novih igara - što uključuje i naslove za N-Gage.

JOŠ JEDNA NOVA KONZOLA?

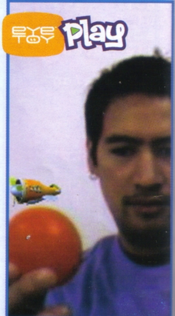
Kompanija Nurve Networks je nedavno objavila da planira da na tržište do kraja godine pusti novu konzolu,po imenu XGameStation.

XGameStation će u stvari biti tzv. development kit za igre - uz hardver, tj. konzolu, dobijaćete gomilu softvera potrebnog za pravljenje igara, kao i knjigu (u elektronskom formatu) priručnik za pravljenje igara koju je Andre LaMothe - pisac veoma uspešnih priručnika na tu temu.

Na XGameStation-u ćete moći da pravite igre za PlayStation2 i Xbox, i to čak i ako nemate računar!

EYETOY JE HIT

Iako je EyeToy poseban "kontroler" koji se pojavio ekskluzivno za PlayStation 2, uspeo je da dostigne popularnost koju retko dostiže bilo kakav periferni komad hardvera. Ne znamo koliko je u Japanu, odakle dolazi, popularana ova kamera koja omogućava da upravljate igrama na PS2 prostim pokretima tela, bez ikakavih kontrolera i dugmića - ali iz Evrope stižu vesti da je EyeToy paket koji sadrži kameru i 12 mini-igara koje je podržavaju prodat u zavidnih 300,000 primeraka od kada se pojavio pre dva meseca. U Velikoj Britaniji je čak istisnuo novi Tomb Raider s prvog mesta najprodavanijih igara (EyeToy se vodi kao igra pre nego kao komad hardvera)!





BONUS SMS

Sve vaše kritike, poruke i pitanja, možete nam poslati putem SMS-a na tel:
063/ 333 123
NE odgovaramo putem SMS-a

Molio bih vas od srca, bubrega, pluca i svih unutrasnjih organa (i spoljasnjih ako treba) da mi date adresu, broj telefona, e-mail adresu, fax blizzarda. Iskreno, vas Undead.

BONUS
Blizzard Entertainment
P.O. Box 18979
Irvine, CA 92623
001(949) 955-0283
www.blizzard.com

Smem da se kladim u karton "Heinekena" da g-djica j. erchic "dere" urosha u "iss"-u :)

BONUS
Ovako cemo. Ti nama isporuci taj kartoncic, a mi cemo organizovati mec i objaviti rezultat u iducem broju. Sto se tice meca, rezultat ne zelimo da predvidjamo, ali sto se tice konzumacije "petokrake" sigurni smo da vec svi prepostavljaju ishod tog dela takmicenja...

Ubacite kao prosli put za GTA3 sada za GTA:VC sve tajne igre nakon resenja.

BONUS
Ene ga, ene... Okreni stranu 84 i uzivaj.

CELL JE GOTOV

Inženjeri iz IBM-a, Sony-ja i Toshibe su konačno završili zajednički rad na dizajniranju misterioznog novog čipa koji je nazvan "Cell." Ovaj novi multimedijalni procesor nazivaju "superkompjuterom na čipu," i uskoro bi trebalo da bude spreman za masovnu proizvodnju, javlja IBM.



Veoma je moguće da je ovo čip koji će biti mozak PlayStationa 3, a mogao bi da bude i osnova za buduće IBM-ove servere. Očekuje se da će IBM početi proizvodnju već sledeće godine, a najkasnije početkom 2005. Jim Kahle, direktor odseka za tehnologiju širokopropusnih procesora u IBM-u je jedino potvrdio da će projekat Cell biti završen u predviđenom roku, što je početak 2005.

KADA STIŽE SLEDEĆA GENERACIJA?

U nedavnom intervjuu koji je dao Reutersu, predsednik upravnog odbora Electronic Artsa Larry Probst je izjavio da najveći proizvođač igara na svetu očekuje da će se nova generacija konzola Sonyja, Microsofta i Nintenda pojaviti 2005, ali samo pod uslovom da "development kit"-ovi za ove konzole stignu proizvođačima igara do kraja ove jeseni.

Ako "kit"-ovi ne stignu ni do kraja godine, Probst tvrdi da se ne može očekivati pojavljivanje novih konzola do 2006, jer prosto neće biti igara za njih.

BEKSTVO IZ NAMCOA

Jedan od najjačih svetskih izdavača video igara, japanski Namco Hometek Inc, obavestio nas je da je stekao prava na igre u kojima će u glavnoj ulozi biti legendarni akcioni junak Snake Plissken, glavni baja u jednako legendarnom filmovu Bekstvo iz Nju Jorka i nešto manje legendarnom filmu Bekstvo iz Los Anđelesa.

Kako su vlasnici prava na lik Snakea režiser John Carpenter, producent Debra Hill i sam glumac Kurt Russell, oni će blisko sarađivati s Namcom na stvaranju ovih igara. Prva se oćekuje, u verziji za sve velike konzole, tek krajem 2005.



60 000 000 PRODATIH PLAYSTATION DVOJKI

Za sve nas koji ne živimo u Ujedinjenom Kraljevstvu interesantna je činjenica da je ova zemlja jedna od najgušće naseljenih na svetu sa svojih približno 60 miliona stanovnika. A prema ciframa koje je Sony 9. septembra zvanično objavio to znači po jedna dvojka na svakog muškarca, ženu i detu u Velikoj Britaniji.

Brojke su još zanimljivije ako ih razvrstamo prema područjima.

Dakle:
Japan i Azija - 14,17 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 4. mart 2000. god.)
Severna Amerika - 26.42 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 26. oktobar 2000. god.)
Evropa i ostale PAL teritorije - 19.44 miliona komada (datum pojavljivanja konzole na ovom tržištu je 24. novembar 2000. god.)

Neporecivo impresivne brojke! Uz koje smo zabeležili i sledeću izjavu Sonijevih zvaničnika:
"Sa PlayStationom 2, Sony Computer Entertainment će kreirati i razvijati novi svet kompjuterske zabave za broadband eru (ne Ojdanića) kroz fuziju igre, muzike, filma i televizije."

bonus



Posetite naš sajt:
www.bonus.co.yu
i učestvujte u CHAT-u časopisa bonus

• Sadržaj novih kao i starih brojeva:
• Vesti
• Mi i Vi na Internetu
• Oglasi
• Forumi
• Chat
• Najave igara
• Trikovi
• Pretplata
• Linkovi
i još mnogo toga...

Nove informacije možete pogledati na sajtu svakog meseca

HALO 2

Izdavač:	Microsoft	Proizvođač:	Bungie	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	januar 200



Kada su u pitanju E3 prezentacije, ne dešava se često da igra dobije dobru dozu aplauza pre nego što demo uopšte i počne. A onda, i nema puno igara kao što je Halo 2, a Bungijev nastavak, koji je prikazivan na Microsoftovom štandu, koji je napravio redove ljudi željnih da makar na kratko vide sekvence iz igre. Pošto smo i sami videli demo, moramo reći - čekanje će se isplatiti.

Demo je igrao glavni dizajner igre, a "vojno lice" sa ekrana je pre početka informisao prisutne da je ono što će videti još uvek nedovršena igra. Halo 2 je smešten na Zemlju, jer su Covenanti konačno locirali našu planetu, a bitka će se odigrati na istočnoj obali Amerike. Posle nekoliko trenutaka čekanja (uključujući i mini "staro-školski" pikselizovanu verziju Zastavnika, kako šutira jednako mini pikselizovanu verziju Covenanta u pozadinu) igra je počela.

Demo je počeo tako što "Džemo" i AI Cortana sleću u Pelican dropshipu. Na super velikom ekranu za prezentaciju je bilo teško reći koliko je poboljšanja učinjeno po pitanju grafike. Igra i dalje ima isti osnovni "look" i oseća se kao "Halo svet" (što nas i nije posebno impresioniralo jer je i prva igra još uvek opasan "looker"). Pojavili su se neki novi vilica-do-poda efekti, kao na primer bombardovanje ljudske zgrade od strane Covenantskog broda kojom prilikom je skoro čitav ekran blještao od eksplozija.

Kada se našao na tvrdoj podlozi, Zastavnik se bori sa grupom Gruntova, koristeći novi snajper da bi posmicao male nakaze jednog

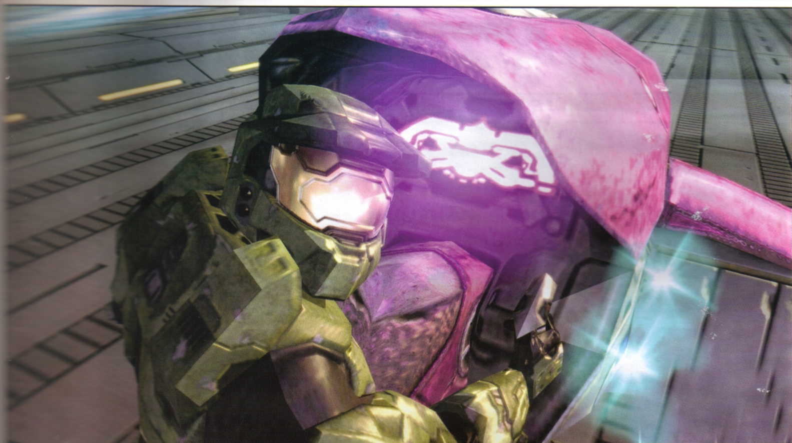


po jednog. Pošto je očistio zonu, susreo s sa ovlašćenim oficirom koji mu daje no poklon - dual machineguns. Odavde Šef n gubi vreme i uskače u akciju. Prvo j "posekao" nekoliko Gruntova duž n ćoškova dok nije natrčao na skvod od











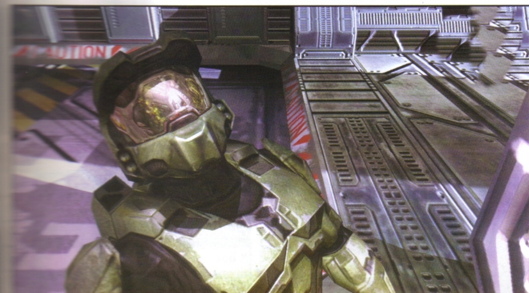
Ghostova koji su napredovali ka njemu zaštićeni iza svojih energy shields sve dok ludi marinac nije uleteo u scenu sa Warthogom (znate već koje je to vozilo - čuveni džip) i pregazio nekolicinu.

Odavde demo prelazi u borbu iz vozila i - ako je ovaj demo neka indikacija - Halo 2 pruža daleko veće mogućnosti nego prvi deo. U prvom delu vaši vojnici su bili korisni samo da napucavaju neprijatelje, ali sada su "položili vozački", pa jedna duža sekvenca prikazuje Zastavnika kako vešto skida brojne Covenantske letelice dok drugi marinac rešava pitanje "šofiranja".

Možda najbolji deo demonstracije je kada Master Chief silazi sa Warthoga, a ka njemu se kreće Ghost hovercraft. Preciznim skokom on uspeva da zaskoči Ghosta, izvede sajd-kik da vozača razreši dužnosti i preuzme kontrolu nad Ghostom i prisutne novinare pošalje u delirijum!!!

Sve u svemu, demo je imao vrlo filmski "feel", napakovan do vrha sa skriptovanim sekvencama i momentima za pamćenje, sve do finala kada Chief, posle duže hovercraft jurnjave, jedva stiže da proleti kroz kapiju gradskog highway sistema koja se zatvara pred njim.

Demo je trajao samo 8 minuta, ali je bio upakovan sa više uzbudljivih momenata nego što ih neke druge igre imaju tokom celog svog trajanja. Prevazići Halo je težak zadatak, ali ako Bungie uspe da održi ovakav tempo akcije kroz celu igru, nema sumnje da će Halo 2 biti instant klasika kada se pojavi početkom 2004 godine.







Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	ne
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne

STARCRAFT: GHOST

Izdavač:	Blizzard Entertainment	Proizvođač:	Nihilistic Software	Žanr:	Šunjalica	Datum izlaska:	Q4 200



Mnogi su to zaboravili (ili nisu ni znali ;) ali čuveni PC developer Blizzard je počeo upravo sa konzolama (ali i sa Commodoreovom Amigom), sa vrlo zabavnim igrama The Lost Vikings, Rock & Roll Racing i Blackthorneom. A onda su pokušali da naprave jednu malu igru po imenu Warcraft, a ostalo je kao što znate istorija. Vrlo bogata istorija. Sada, Blizzard se vraća na tržište konzola sa potpuno novom avanturom u StarCraft univerzumu. Znamo da smo već pisali o ovoj igri ali je vreme da vam kažemo nešto o njoj i iz prve ruke.

Ghost vas stavlja u ulogu vrlo "svemoguće" Zemaljske borbene jedinice koja se prvi put pojavila u StarCraftu. Ghost kojim ćete vi upravljati će morati da "ispregovara" svoj put kroz 25 vrlo različitih i zahtevnih misija napredujući kroz priču koja će nesumnjivo biti vrlo interesantna svima koji iole poznaju StarCraft svet. Međutim, priča je sačuvana za igru a ova demonstracija je prikazala najvažnije - gameplay.

Iz onoga što sam ja odigrao, Ghost je skoro podjednaka mešavina šunjalice i borbe... i povremeno borbe uz šunjanje. Ghost se oslanja na high-tech oružja i psioničke moći da obavlja svoj smrtonosni zanat. Ona poseduje jednu istu pušku tokom cele igre koja se može itekako "naštelovati" sa čitavim nizom upgradeovea. U njenom posedu su takođe i granate, rasprskavajuće, šok, i slično kada se nađe u situaciji da je potrebno malo više vatrene moći. Sa "psioničke" strane, najkorisniji potez je psi stun, koji joj omogućava da onesvesti žrtvu na kratak period vremena. Pogodna (čitaj okrenuta leđima) meta može biti i uspavana-za-uvek ali mora biti skivena od ostalih stražara.

Ghost ima i dugačak spisak mogućih poteza. Dakle, može da čučne, da se kotrlja, sko okači, visi, šunja, okači naopako (kao sle miš), snajperiše i još ponešto. Ovakav repe toar mogućnosti se reflektuje na njenu intera ciju sa okolinom i neprijateljima. Na prime može ostvariti instant kill jednim hice pogotkom u glavu pre nego što neprijat spusti zaštitni vizor. Ili ako vidi grana okačenu o pojas neprijatelja, pogotkom u is može ostvariti ogromnu štetu. Igra je pu ovakvih sitnih ali bitnih detalja koji gamepla daju veliku dubinu.

Posle odigranog demo nivoa, stekli smo no dozu poštovanja za Blizzardov pokušaj osv janja tržišta konzola, jer većina nas u redak nema previše poverenja u bombastične naja sve dok ne sami ne probamo i sami se ne uv rimo i kvalitet igre. Ostaje samo pitanje ka će biti još?









Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA
Game Cube	DA
Game Boy Advance	DA
X box	DA
Ps one	ne

NE NERVIRAJ SE !

POSTOJI REŠENJE !



Beograd, Gospodara Vučića 160
Svakog radnog dana od 10 do 16 h
Telefoni : 011/ 30 45 700 , 30 86 916

SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN

Izdavač:	Sony	Proizvođač:	Sony	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	Q1 2004



Govoreći bez mnogo ramišljanja i udubljivanja, ne mogu se setiti neke toliko uspešne igre sa keca kojoj je tolko dugo trebalo da dobije svoju "inačicu" za PS2. Ovo pokazuje ili koliko je teško programirati za napredniju konzolu (za koju smo na sajmu u više navrata čuli izraz "platforma sa najamnjim zajedničkim sadržaocem", ajde, ajde, setite se malo matematike) ili iskustvo i mudrost izdavača koji su pričekali svoj momenat da potražnja prevaziđe ponudu... Ko bi ga znao? Kako god, Omega Strain je jedna od najboljih šunjalica prikazanih na E3 ove godine.

Najupečatljiviji element budućeg hita (sa 99% verovatnoće to kažemo) nije ono što je uključeno u igru, već upravo ono što je iz nje izbačeno. Dakle, umesto da upravljate Gabe Loganom, protagonistom trilogije sa keca, sada ćete kreirati novi lik od nule i voditi ga kroz single player kampanju. Modus igre u kojem kreirate svog junaka nije na nivou onih iz sportskih igara, ali je dovoljno dobar da bi glavni junak ličio na vas ili na nekoga koga (ne) volite. Iskreno, meni se dopada novi kreativni pravac za koji su se odlučili autori jer je g. Logan bio dosta neupečatljiv glavni junak u poređenju sa markantnim tipovima kao što su Solid Snake ili Sam Fisher koji već svojom pojavom daju određeni stil igri.

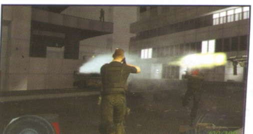
Jedna od ključnih komponenata igre je online igranje i to isključivo za srećnike sa broadband priključkom. I iako svi online scenariji koriste isto okruženje kao iz single player moda, zadaci su potpuno novi, od kojih neki među njima zahtevaju međusobnu saradnju saigrača. USB headset (slušalice i mikrofon) je podržan, pa čak i oni igrači koji ga ne poseduju mogu slušati inspirativne razgovore kolega iz istog tima. Online aspekt je tako dobro ugrađen u igru da ne možete dostići vrhunske rezultate ukoliko ne kompletirate sve online zadatke.

Novi detalji gameplaya su pozajmljeni iz Halo, kao na primer menadžment oružja. Igrač ko sebe može imati najviše tri oružja i jedn različito oružje. Po ostalim pitanjima Omeg Strain će zadržati duh trilogije sa keca, što reći da je intuitivan i ispoliran.

Omega Strain je daleko od ružne igre, čak i ovoj ranoj fazi razvoja, ali njegovi PS jeda koreni se još uvek vide. Usudili bih se da kaže mo da je Sonyjev interni tim iskoristio PS engine kao polaznu tačku umesto da ispro gramiraju novi engine od nule - razumljivo a razočaravajuće. Muziku je komponovao Ma Snow, čuven po X-Files, i odlomci muzike ko smo uspeli da čujemo su bili sasvim ok.

Već smo jednom pomenuli da od ove ig puno očekujemo i mada je igra još uvek u ran fazi razvoja čini nam se da će se slava ovog se ijala sa keca nastaviti i na dvojci.









Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	ne
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

MARIO KART: DOUBLE DASH

Izdavač:	Blizzard Entertainment	Proizvođač:	Nihilistic Software	Žanr:	Šunjalica	Datum izlaska:	Q4 2004











Mozhda je pres konferencija bila "[illegible]" ali ove Nintendov prajm-tajm naslov [illegible] doneti igrachima duge epizode ludo zabavnih trkica. Da, Mario Kart je ne samo [illegible] igra, vecc i uvodi vishe poboljshanja u jednom delu nego chitav spisak Street Fighter [illegible]. Pola sata nadglasavanja sa konkurencijom francuskih novinara tokom [illegible] zabave dokazuje da je Nintendov novi [illegible] nishta manje nego spektakularan.

Dajte odmah da iznesemo poboljshanja u gameplayu. Double Dash, kako ste vecc mozhda [illegible] znachava da svaki karting sa sobom nosi i dva lika. Poshto odaberete sa koliko cete se igracha trkati (do chetiri ljudska protivnika ili mozhda chak sveopshte ludilo u vidu LAN varijante za osam igracha), stizhete na ekran za izbor likova gde mozhete birati izmedhju sledeccih dueta Mario i Luigi, Donkey i Diddy, Waluigi i Luigi, Bowser i Baby Bowser, Baby Mario i Baby Luigi, Princess Peach i Daisy, Yoshi i nekakav zhenski pink dinosaurus kojem ne mogu da se setim imena i Koopa i Flying Koopa. Ali ne morate obavezno igrati sa ovim parovima, tj. ne morate igrati sa Mariom i Luigijem u kombinaciji. Ove parove smo nabrojali zbog toga shto imaju isti tip specijalnog napada. "Bebe" na primer, mogu da lansiraju seriju zelenih svetlecih balonchicca na protivnika. Mario ima [illegible] vatrenu loptu, a Baby Bowser ima gigantski Koopa kojim rastura celu stazu. Ostali ludi specijalni napadi ukljuchuju zloglasno samonavodecce jaje, dodatna ubrzanja, i chitavu gomilu napada koja su toliko shashavi da bi izgubili chitav prostor predvidhjen za ovaj preview na njihovo opisivanje.

Posle izbora likova birate i karting - demo je sadrzhao Wariov pink cadillac, Donkey Kongovo bure-mobil, Mariov "kart" i Princessinu kochiju. Izbor staza je bio Luigi's raceway, Donkey Kong Island i Mushroom City. Pet minuta kasnije nastao je haos...

Nikakvog problema sa frejmrejtom nema, staze variraju od dugih do kratkih, a kontrole su kao shto ste verovatno ochekivali - vrlo intuitivne i precizne. Za one koji su upoznati sa Mario Kartingom sledi vrlo poznat opis. Nakon shto turbo-startujete (da, turbo start je tu...) vozicete do linije lebdeccih kutija sa znakom pitanja. Unutra se nalazi gomila poznatih power-upova (Lightning, Star, Green Shell, Mushroom) ali sa jednom bitnom razlikom - oba lika mogu pokupiti poboljshanje shto efektivno duplira zabavu. Ovo vodi ka taktichkim borbama...



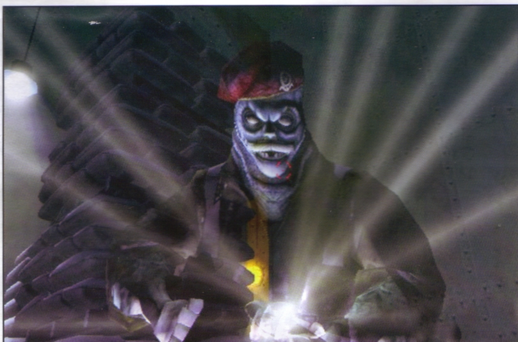
Usledili su Donkey Kong Island i Mushroom City koji su nas odushevili...

Nasha jedina briga je bila ta da nikako nismo uspeli da zadrzhimo shells iza nas da bi nas zashtitili od pogodaka od "sporijih" protivnika. Nekoliko partija kasnije morali smo da priznamo - Satoru Iwata mozhda broji probleme kompanije ali Nintendo josh uvek ima Mario magiju...

Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	ne
Game Cube	DA!
Game Boy Advance	ne
X box	ne
Ps one	ne

GHOSTHUNTER

Izdavač:	Sony	Proizvođač:	Sony	Žanr:	Akcija	Datum izlaska:	Q1 2004









Survival horor žanr uskoro dobija i još jednu kopiju legendarnog Resident Evila (uz primese Silent Hill-a, naravno). U Ghosthunteru bićete u ulozi mladog policajca po imenu Lazarus Jones, koji pri inspekciji škole otkriva čudnu i posve veliku mašinu...S obzirom na radoznalost (glupost) mladog policajca, on povlači veliku polugu i oslobađa enorman broj duhova i raznih čuda na naš dragi svet. Jedan posebno negativno nastrojen duh kidnapuje vašeg partnera (naravno, u pitanju je devojka prijatnoga izgleda po imenu Anna Steel), a jedan čak uspeva i da vam uđe u telo. Na svu sreću, duh koji vas je zaposeo je dobre naravi, tačnije, to je duh davnoumrlog Ghosthuntera uz čiju pomoć sada možete videti duhove i spasiti prelepu damu iz čeljusti zla.

Ovu igru definitivno neće krasiti kvalitetan scenario, ali grafika i akcija sigurno hoće. Developeri su uz pomoć endžina igre Primal (Bonus br. 31), stvorili potpuno nove teksture, oblike i efekte uz pomoć kojih će uspeti da prikažu umobolan i posve iskrivljen svet duhova. Scenografije će (po najavi) izgledati potpuno drugačije od svih naslova izašlih za Playstation 2. Kao primer se navodi scena kada spašavate malu devojčicu (sa slatkim plišanim medom) u sred otpada automobila. Mali slatki meda se transformiše u ogromno čudovište sklopljeno od starih automobila, kamenja, i delova obližnje kuće. Uz sve ovo je obećan i maksimalan broj detalja na modelima, realno svetlo i sjajna fizika. Kako će Playstation 2 izdržati u ovom zadatku, videćemo. Morfing se sada može (konačno) videti direktno u igri, što bi trebalo da doda extra akcenat jezivoj atmosferi ovog horora. Efekti providnosti samih duhova će izvlačiti gotovo maksimum iz male crne konzole.

Oružja će biti inventivna i posve neobična: Zap gun sa kojim poplašite duhove i nekakav frizbi u koji ih hvatate (da li je neko spomenuo legendarni i VEOMA poznati film Ghostbusters?). Čak se išlo dotle da zarobljene duhove možete posmatrati, igrati se sa njima i čak ih mučiti (Tamagotchi?).

Dakle, i pored lošeg scenarija, ova igra najavljuje veliku količinu zabave (divne li zavisnosti), akcije i pre svega zabavnih detalja koji čine jedan naslov kompletnim. Grafika se već pokazala kao izuzetan adut ove igre na E3 sajmu, zvuk takođe, tako da nam ostaje samo nestrpljivost. Ukoliko developeri ispune obećanja (koja deluju veoma dobro) imaćemo još jednog jakog konkurenta u polju survival horor žanra.





Konzole za koje će izaći igra	
Playstation 2	DA!
Game Cube	DA!
Game Boy Advance	ne
X box	DA!
Ps one	ne

WINNING SOCCER EVOLUTION

Šta je to Winning Eleven? Šta je to Konami? Da li to ima neke veze sa ISS fudbalom? Šta je to Pro Evolution Soccer? Koji fudbal po našim igraonicama zovu Japanac? Da li su to sve fudbali za Sony? A kakva je FIFA? Da li Konami još uvek pravi fudbale za PSX (PS One) konzolu?

Jel izašao novi Japanac?

Ne tako davno, pre godinu dana, otprilike, pojavio se Winning Eleven 6 unoseći radost u sve domove opremljene PS2 konzolama i nastanjene članovima velike porodice obožavalaca Konamijevih fudbala. Kao i većina prethodnika i ovaj nastavak Winning Eleven serijala doneo je značajna poboljšanja kako u grafici, tako i u samoj igri. Nedugo zatim pojavila se i FINAL EVOLUTION verzija iste igre, dodatno poboljšana i kompletno prevedena sa Japanskog na Engleski. Taman kada se navikosmo na sve prednosti i mane novog fu"z"bala, vredni Japanci (nisu normalni uopšte) nas tresnuše po glavi sa Winning Eleven sedmicom. I šta sad? Pa ništa! WE 6 lepo u kantu, pa ponovo navikavanje. Ako pitate jel' mora. Mora! Sve je nekako lepše i bolje nego ranije. I dokle će to tako pitate se? Dokle će, ne znamo, ali kako je sve počelo to znamo. Evo nekoliko uobičajenih pitanja vezanih za fudbal na konzolama uopšte.


Oni prave sve ovo

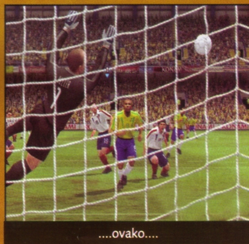

Tako je izgledalo nekada

Šta je to Winning Eleven? Šta je to Konami? Da li to ima neke veze sa ISS fudbalom? Šta je to Pro Evolution Soccer? Koji fudbal po našim igraonicama zovu Japanac? Da li su to sve fudbali za Sony? A kakva je FIFA? Da li Konami još uvek pravi fudbale za PSX (PS One) konzolu?

International Superstar Soccer (skraćeno ISS), Pro Evolution Soccer, Winning Eleven i Major League Soccer su simulacije fudbala poznate japanske kompanije Konami. I eto odgovora na neka od gore navedenih pitanja. Konami je japanski proizvođač igara, po nekima i najbolji svetski proizvođač igara u


A sada izgleda ovako....

nekim žanrovima, a kad se na fudbal tiče, tu dileme nema. Redosled je sledeći. Konami, pa niko, niko, niko i onda... opet niko. Što se tiče imena Konamijevih fudbala sada ćemo i to da razjasnimo. U svetu postoje tri velika tržišta: američko, japansko i evropsko. Konami je kao i svaki ozbiljan proizvođač bilo čega, napravio tri verzije istog proizvoda. Za svako tržište po jedan. Pa tako američkim igračima nudi Major League Soccer (što je naziv američke fudbalske lige, koja postoji od skoro), japanskim Winning Eleven (u prevodu pobedničkih jedanaest) i nama Evropljanima ISS i (ili) Pro Evolution Soccer. Sve ove verzije dosta liče jedna na drugu, ali ipak ima i dosta razlika. I kada se sve to stavi na vagu za merenje kvaliteta igre (kod nas postoji samo jedna i to u Lajkovcu) vidi se da su se proizvođači, kao prave patriote, potrudili da Japanci dobiju najkvalitetniji proizvod. Nešto malo lošije smo prošli mi (još uvek smo u Evropi), a najgore Amerikanci (ako i treba). E pa pošto je Japanska varijanta najbolja, a dostupna i nama ovde, normalno je da je ima i svaka igraonica. Odatle i ono Japanac sa početka. Proizvodnja Konamijevih fudbala za PSX (PS One) konzolu je prestala. Vlasnicima ovih konzola preporučujemo da umesto da


....ovako....

očajavaju počnu da skupljaju đenge (novce) za PS2. Što se tiče FIFA fudbala, to ne valja ništa. Za sve one koji su tu igru dobili na poklon (ne verujem da ima onih koji su je kupili) evo informacije. Postoji jedna radnja u Mirijevu (ne znam tačno gde), koja pravi lepe zidne satove od starih CD-ova. Tako da ne morate to da bacite, nego može i da se iskoristi. Toliko o fifi. Još je ostalo da kažem, da Konami ne pravi fudbal samo za SONY konzole, već i za Nintendo Game Cube, GB Advance i ranije za N64, SNES i GBColor.


....i ovako.

Bilo je tu mnogo nastavaka......


WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7









Evo ga! Konačno se pojavio novi JAPANAC, takozvana sedmica. Novi niponac sa mnogo novina (driblinga,šuteva,finti...).

Vredni japanci radili su godinu dana i izbacili čudo. 64 evropske ekipe, 56 reprezentacija (ovoga puta su izbačeni južno američki timovi, a ubačene ekipe poput Anderlehta, Spartaka iz Moskve, Sosijedada...) Posle uvodnog introa koji je osrednje uradjen dolazi nam engleski meni, koji je i ovog puta jedino što je na nekom nama razumljivom jeziku, a sve ostalo je, na žalost, na japanskom.To neće predstavljati veliki problem nama, iskusnim igračima, da podesimo sve neophodne parametre kako bi započeli igru.

Odmah u startu videće te dosta bolju grafiku nego na šestici (Winning Eleven 6). I to nije sve! Igrači se mnogo realnije kreću i više nema surovog pretrčavanja kao ranije (npr. neko uzme Owena i počne da štrika od svog gola do protivničkog, a protivniku jedino ostaje da se nada da će u odlučujućem trenutku lopta da mu sklizne preko kopačke). Brzina i snaga igrača su usklađeni i dosta realno napravljeni. Oseća se prednost pojedinih igrača (kako u brzini, tako i u visini i snazi) ali ne nešto preterano. Način na koji su napravljeni driblinzi je već priča za sebe. Prvi put neki Konamijev fudbal ima dribling i na desnoj analognoj palici. Čuvena Zidanova finta na lopti (okret 360 stepeni, pa pusti sebi for. FENOMENALNO!!). Još jedna stvar koju je nemoguće opisati je šut na prvu loptu. To se jednostavno mora probati. Do sada neviđeno! Jedina moja zamerka (možda će se to nekome svideti) je način na koji su urađeni centaršutevi. Dosta su sporiji idu mnogo visoko i preteško je dati gol direktnim šutem glavom ka golu (moram da napomenem da ovaj tekst pišem posle 20-ak odigranih utakmica).

Sama igra je malo brža nego prošla (WE 6), a odbrane su dosta jače.Teže je dati gol (pogledajte prethodnu napomenu), ali u toliko zanimljivije. Da predjem na grafiku. Kada približite kameru nećete praviti osetnu razliku između pojedinih realnih i virtuelnih igrača (Bekham, Zidan, Henry, Del Piero,Mijatović su isti, ali bukvalno ISTI!). Ono što ovom fudbalu može dati dodatnu dimenziju je opcija za editovanje igrača, klubova, njihovih zastava i imena koja je odradjena bolje nego na svim prethodnicama. Šta drugo da se kaže, kada možete namestiti visinu obrva i tamnije ili svetlije beonjače igračima npr. Svaki sledeći komentar je suvišan. Imena su opet malo iskrivljena (nisu napisana ukrivo, nego nepravilno), ali ne sva. Što se opreme tiče ima i nekih originalnih dresova, zastava...Izbor stadiona više nije 16 (kao na WE6) nego 20.

Posle svake dobijene utakmice dobijaju se nekakvi poeni. Međutim, moje poznavnje japanskog mi nije dozvolilo da shvatim o čemu se radi (moraću da čekam dok ne dođe engleska verzija). Na kraju kada se sve sumira dobija se jedan odličan, ma kakav odličan, "najodličan" fudbal, koji svaki vlasnik PS2 konzole mora imati, pa makar ga i ne igrao (čisto sumnjam, čisto sumnjam, rekli bi Zorica i Kemiš). Ostaje vam samo da pozovete dobr društvo (mene na primer), da obezbedite dovoljne zalihe hrane i pića i igra može da počne (i da traje do pojave novog nastavka).

Umalo da zaboravim jednu od najinteresantnijih stvari koja se u sedmici takođe prvi put pojavljuje, a to je poštovanje prednosti od strane sudije, ako posle nekog prekršaja lopta ostane u vašem posedu (ko pravi!).

WINNING UPUTSTVO

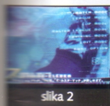
Elem, kao što rekoh, osim glavnog menija koji je na engleskom jeziku, sve drugo je na japanskom, što, složićete se, dosta otežava snalaženje. Ali zato je tu Bonus da vam u tome pomogne. E pa evo kratkog uputstva i nekoliko saveta. Neće da škodi. A ako ne škodi, znači da koristi ili već tako nekako.

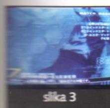
Slobodno ubacite cd i zabava može da počne.



slika 1

Kao i kod većine drugih igara uvodni intro možete prekinuti pritiskom na bilo koji taster **(sl.1)**. Ono što će te sledeće videti je glavni meni , jedini koji je na nekom nama prepoznatljivom jeziku, a na kome se nalazi 7 opcija **(sl. 2)**. Prva odozgo je **MATCH MODE**, najvažnija i najčešće korišćena opcija iza koje se nalazi ono što mnoge odbija od ove verzije Konamijevog fudbala. A to su gomila nama nerazumljivih znakova razbacanih po ekranu. E, tu sada uskačemo mi da vam razjasnimo neke stvari i ubedimo vas da obavezno nabavite ovu igru. Koja je, uzgred da kažemo, najbolja simulacija fudbala ikada napravljena za bilo koji aparat (računajući i kuhinjske). Elem o čemu se radi? Kada konačno uđete u meč mod (MATCH MODE) videćete 5 opcija na ekranu **(sl. 3)**. Izaberite opciju na vrhu ekrana iza koje se krije mod igre u kome možete birati da li želite da igrate sami protiv Sony-ja, protiv prijatelja, sa prijateljem u istoj ekipi protiv Sony-ja ili ako imate multi-tap dodatak (1 ili 2 komada), možete izabrati igru za više igrača, a maksimalan broj 8 igrača (4 na 4) u jednoj utakmici **(sl. 4)**.


slika 2



slika 3

Ubacivanje dodatnih igrača je veoma jednostavno. Sve što treba da uradite je da pomerite kursor na joypad-u levo ili desno u zavisnosti od toga šta želite da izaberete. Sada pritisnite krug ("O") i idemo dalje.


slika 4

Sledeće što će te videti je ekran pun zastavica grupisanih deo na levoj i deo na desnoj strani ekrana. A šta vam to govori? Pa naravno da se nalazimo u delu gde se odlučujete sa kojom ekipom će te igrati utakmicu. imate mogućnost da se odlučite da li želite da igrate sa reprezentacijama (kojih ima 56) ili sa nekim od poznatih evropskih klubova (OFK, Zemun i to.., kojih ima 64), koje će te videti ako pritisnete tastere L1 ili R1.






izbor reprezentacija

Austrija	Belgija	Bugarska	Hrvatska	Češka
Danska	Engleska	Finska	Francuska	Nemačka
Grčka	Mađarska	Irska	Italija	Holandija
S. Irska	Norveška	Poljska	Portugalija	Rumunija
Rusija	Škotska	S C G	Slovačka	Slovenija
Španija	Švedska	Švajcarska	Turska	Ukrajina
Vels	Kamerun	Egipat	Maroko	Nigerija
Senegal	JAR	Tunis	Kostarika	Jamajka
Meksiko	USA	Argentina	Brazil	Čile
Kolumbija	Ekvador	Paragvaj	Peru	Urugvaj
Kina	Iran	Japan	J. Koreja	S. Arabija
Australija				

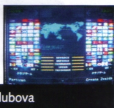
WINNING UPUTSTVO

Posle izbora ekipe sa kojom će te igrati i protiv koje će te igrati, pojavljuje se ekrann na kome možete videti snagu svoje i protivničke ekipe, a možete izabrati i dresove u kojima će timovi nastupiti na utakmici. Svaka ekipa ima po dva kompleta dresova (**sl. 5 i 6**).


slika 5


slika 6




izbor klubova

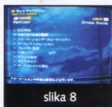
Sada smo već blizu samog početka utakmice. Ono što sada treba da uradite je da pritisnete krug ("O") posle čega će te videti meni (**sl. 7**) na kome možete podesiti: vreme trajanja utakmice (drugo odozgo), broj izmena u toku utakmice (šesto odozgo), produžetke, zlatni gol, penali da ili ne (sedmo,osmo i deveto odozgo), stadion na kome ćete igrati (poslednji red) i još... (nešto i sami otkrijte). Posle ovih podešavanja vratite se na prvi red odozgo i pritisnite krug ("O"). Ako ste mislili da je to sve što treba uraditi pre početka utkmice....., grdno ste se prevarili! Jer tek sada dolazi najzanimljiviji i za utakmicu najvažniji deo. Ko se smorio, smorio se, a za one druge informacija da se potvrđivanjem



prvog (odozgo) reda, pritiskom na taster krug ("O"), ulazi direktno u meč, što toplo preporučujemo svim početnicima.


slika 7

Ono što treba da urade iskusniji igrači je da nastave da čitaju dalje (**sl. 8**).


slika 8

Iza drugog odozgo reda krije se meni u kome možete podesiti formaciju, taktiku, izabrati prvih 11 igrača i one koji će sedeti na klupi. Onaj ko želi, može pojedinim igračima dodeliti specijalne zadatke, kako u odbrani tako i u napadu. Tu je i mogućnost određivanja izvođača slobodnih udaraca, kornera i penala, kao i dodeljivanje kapitenske trake bilo kom igraču.

Anderlecht	Sparta	Arsenal	Aston Villa	Blackburn
Chelsea	Everton	Fullham	Leeds	Liverpool
Man. City	Man. Utd	Newcastle	Totenham	West Ham
Monaco	Auxerre	Bordeaux	Lyon	Marseille
P.S.G.	Lanns	Bayer L.	Bayern M.	Dortmund
H S V	Herta	Schalke 04	Werder	Olympiakos
Panathenaik.	Milan	Roma	Bologna	Brescchia
Chievo	Inter	Juventus	Lazio	Parma
Peruggia	Udinese	Ajax	Feynord	P S V
Benfica	Porto	Sporting	Spartak M.	Celtic
Rangers	Atletico M	Betis	Celta	Deportivo
Barcelona	Real M	Sociedad	Valencia	Fenerbahce
Galatasaray	Dinamo K	Partizan	C Zvezda	Master







Izdvajamo samo tri detalja, da vam pokažemo koliko daleko su otišli majstori koji su pravili ovo remek delo. 1. Kamerman 2. Neki sumnjiv tip (svi redari su u žutom) 3. Kramponi

Vodite računa o tome da su igrači napravljeni realno, tako da treba obratiti pažnju ko gde igra (nisu svi iste brzine i snage npr.). Toliko o tome. Ostalo ćemo samo nabrojati. Redom, odozgo na dole.

- **Treće** - učitavanje snimljenih taktika sa memo kartice
- **Četvrto** - nameštanje rasporeda tastera na joypad-u
- **Peto** - izbor koji će te tim voditi (kao što vidite može i naknadno da se izabere)
- **Šesto** - ako želite, možete da isključite uvodni film pre utakmice
- **Sedmo** - podešavanje zvuka
- **Osmo** - izbor kamere (iskusniji koriste petu odozgo)
- **Deveto** - **NE PRITISKATI NIKAD!**







Stojanovski



Derbi

bonus IGROMER — Izdavač: Konami | Žanr: Fudbal | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-8 igrača	• PS2	✓	GRAFIKA	10	96%
• Memorijska kartica	• GC	☒	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	☒	IGRIVOST	10	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	9	
	• PSONE	☒			

INTERNET

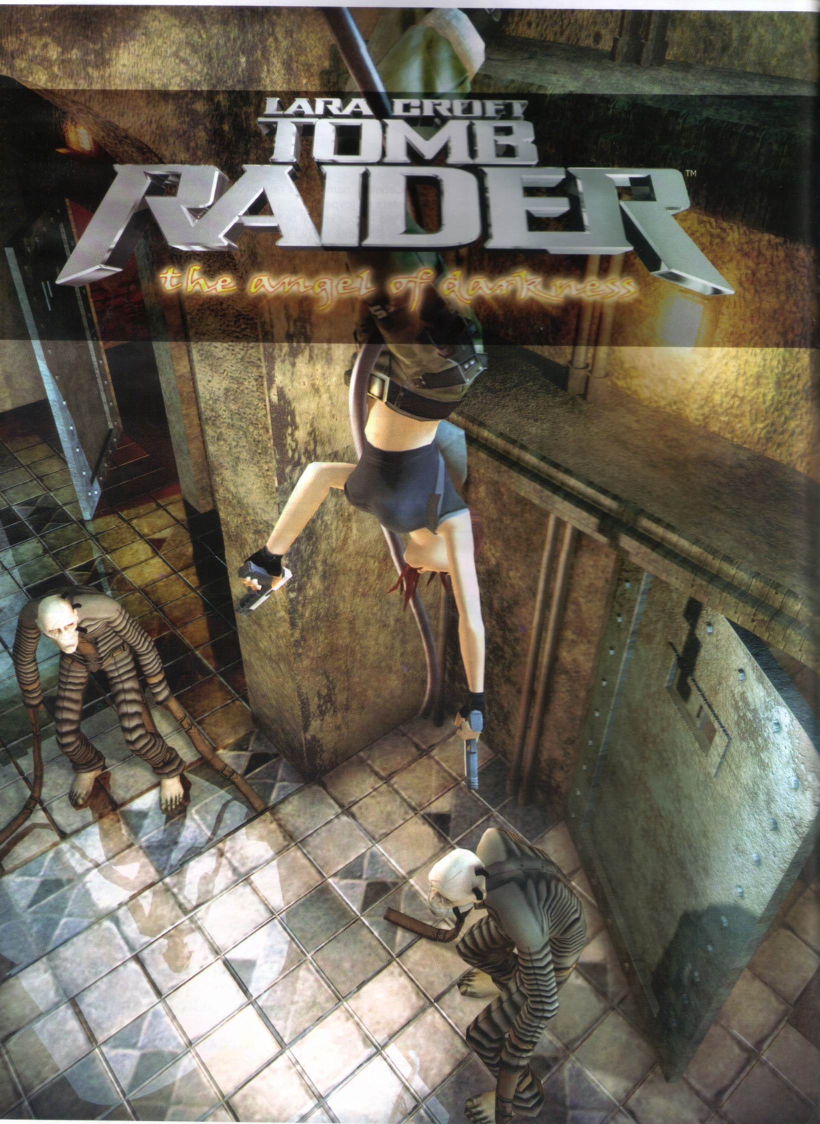
041 / 55 22 22

utrošeno vreme se obračunava preko telefonskog računa (0,73 din/min u jeftinijoj tarifi 15-17h i 21-07h, u skupoj tarifi cene su dvostruko veće)

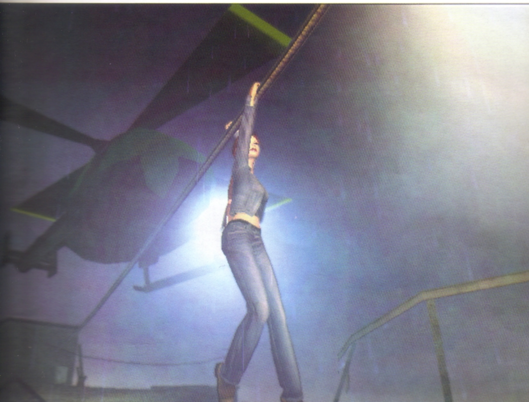
username: teleport
password: net

❖ bez otvaranja naloga
❖ bez podešavanja
❖ bez "krađe" vašeg vremena
❖ besplatan e-mail
❖ tehnička podrška
❖ mrežno igranje

Teleport Group COMMUNICATIONS
www.teleportgroup.net

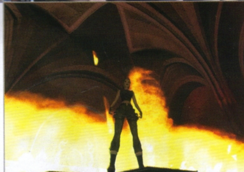

LARA CROFT
TOMB
RAIDER™
the angel of darkness

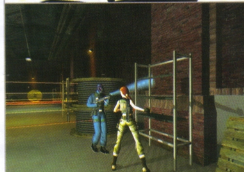
















Ne, ti mene lažeš i odvratan si prema meni. Anđelina nije trula! - gledam ja devojče OOOGROMNIH, plavih očiju, iz kojih samo što nije kanulo...

- Ona je divna i ta usta i njeno držanje i priča i, i, i... neću više da ti spravljam toplu čokoladu!

Mislim divna mi je i obožavam je, ali kako ja ovom, milom mi devojčetu da objasnim da nije u pitanju Anđelina već BAŠ LARA ta na koju sam mislio kada sam rekao da je trula. - Ajde sad sedi da ti objasni čiko, evo maramica, dela ubriskaj nosić i izduvaj ga... Taaakoo! Nije čiko mislio da je ANĐELINA trula, već Lara.

- Ali, ali, ali... to je ISTO - reče ona i zamalo nastavi da rida.
- Nije, pile čikino, lepooko. Iako je Anđelina njena materijalna manifestacija, Lara je nešto sasvim deseto. Ona je interaktivna HEROINA.
- Ali ja sam mislila... - Eto, opet ti. Mnogo si bre ti mislila. Ti si žensko, ti ne treba da misliš, ti treba da IZGLEDAŠ. Kada bi sve žene ovog sveta mislile, znaš šta bi se desilo? - (trepćući svojim okama) Ne znam... - Ja znam. Desila bi se KANTASTROFA! Malo je što muškarci misle, pa vidi gde smo. A i šta će ti da misliš, džaba da uganeš mozgić u toj cakanoj glavici... posje gjavica da te boi... juuubi čika u gjavicu majenu, cakanu. Ajde srkni majko topje čokojadice pa da ti objasnim istorijat... Vidiš, Lara je nastala davno i bila je divna. Mislim, te obline i ta "la bella figura" i to POPRSJE... hm, dakle "nastala", tu sam stao... - M, hm... (trep, trep, trep) - I onda je bila obožavana. Svi su je voleli. Ja među njima. A onda je došao nastavak. I onda su je svi obožavali, a ja malo manje. Mislim, ipak, ja sam muško i moju relativno nestabilnu psihu ugrožava svako lepo žensko čedo, kao što si i ti, POSEBNO ako počne da razmišlja. 'El me pratiš? - M, hm (trep, trep, trep). - I tako je Lara počela da razmišlja... u stvari programeri su počeli da razmišljaju kroz nju, što se negativno odrazilo na sve ostale. Mislim, heroina je heroina, heroj je heroj - oni ne razmišljaju, oni RADE herojske stvari, a bez da razmišljaju. Kada zmaj otme princezu, Konan ne razmišlja zašto je ovaj to učinio - on ga utepa. Nema kapaciteta da razmišlja dušo. Razumeš li? - Ne (trep, trep, trep). - Pa vidi ovako: Konan je TUPADŽIJA i to razmišljanje bi se oteglo, a i da se ne otegne, kada bi previše mislio zmaj bi princezu POJEO, a onda Konan ne bi imao šta da spasi... Tako je i sa Anđelinom - kad bi ona bila princeza, ja bi bio zmaj! Naterao bih Konana da misli, da sumnja, a ja bi je... 'El razumeš dušo? - (posle duže pauze) Mmmm, ne! (trep, trep, trep) - Ma nije ni bitno. Sve u svemu - Lara je bila kul, ali su programeri učinili da ona više ne bude kul, posebno u zadnjoj igrici. - A ti si sve vreme mislio na igricu? - Pa daaaa, luče malo, vidiš kako ti je Konan pomogao da sve shvatiš. Ajde sad spravi nam još jednu topju čokojadicu, a ja ću da napišem članak na istu temu i da ti ga posvetim...

I tako ja sedim za kompjuterom i razmišljam koliko je Lara postala trula. Ajde, da ne preteram - nije ona trula, već su TRULI KOROVCI, MJKMGSPPNDRLJM!!! Znam ja šta je u pitanju - (paranoično se osvrćući na sve strane) Zavera GLOBALNIH PROPORCIJA!!! Video šljam korovski da je moje (Jovanino i Majino) mezimče Anđelina opako počelo da "muti vodu", pa pokušavaju da unize njeni glumački talenat i velebnost njenih akcija. Posle relativnog uspeha prvog Tomb Raider filma, previše su počeli da razmišljaju, uganuli su mozak i sa teškim uganućem seli da programiraju najnoviju igru - Angel(ina) of Darkness. I u tom silnom uganuću reše budalaši da poklone Lari karakter. Ok, možda je gruba moja reakcija, ali ovako deluje kao da su pokušali da upropaste MIT, ali to je nemoguće - prva Lara živi u svima nama (bilo da smo konzolaši ili kompjuteraši).

Nego da zaobiđem pristrasnu priču i da se dofatim radnje - vreme je, opet će direktor da me smlati jer previše prostor i papir arčim. Bivši Larin dečko profesor Von Croy se latio posla vezanog za istraživanje Obscura-stičnih mazarija (slika) iz petnaestog veka koje su vezane za... neću da vam kažem, al su vezane za mračne veštine. Kako bilo, svi koji su se slika dotakli ili sa njima imali veze su brutalno nadrljali, a ponajviše Von Croy koji je doživeo punktaciju olovnim projektilima u predelu





respiratornog i kardiovaskularnog sistema... Lara je bila prisutna, tako da je BAŠ ONA okrivljena za zločin (a možda je bilo samoubistvo, prim.aut.) i naravno - pokušava da spere ljagu sa imena, krv sa ruku, zločince sa ulice i da u međuvremenu utvrdi kak'e su to slike i ko je misteriozni Ekhardt koji je Croy-u poverio slike na istraživanje... Pratite li me (trep, trep, trep)?

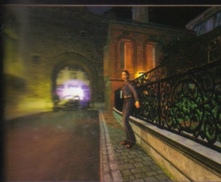
Sad, kao što sam rekao, dat joj je karakter koji se meni SVIĐA. Sad je LJUTA riba, LJUTE građe (ko u drugoj sceni, DRUGOG filma, kada zamalo IZBAMBUSA svog "rntaća" (ortaća, prim.aut.) bambusom, ljubi je bata, namrgođenu i sočnoustu), gnevna i sa kratkim fitiljem, koja hronično pati od pomanjkanja strpljenja. I tu su postigli o.k. efekat - tu je sada prisutan prizvuk dramatične misterije, obogaćen mnoštvom kvalitetnih animacija i međuanimacija i to bi bilo to od kvaliteta. Sve ostalo je potkazalo i izdalo, počev od borbe, bilo da je u pitanju prangijanje, bilo da je u pitanju pesničenje, preko kretanja i šunjanja, pa sve do frejmaže... al krenimo redom.

Ovo je u suštini trebalo da predstavlja veliki korak za Core, koji su u jednom momentu pomislili da su u stanju da se izbore sa pritiskom javnosti. Da su obratili pažnju na iskusnije firme, švatili bi da je najbolji recepat kojeg se valja držati u poboljšanju franšize - postepen porast kvaliteta ispravljanjem grešaka tehničke prirode počinjenim u prošlosti, slušanjem testera koji igru testiraju u svim momentima njenog developmenta, uključivanje samih potrošača u istraživanje, te na samom kraju stvaranje aure misterije koja mora sve vreme i konstantno da obavija njihovu lutku, odnosno MIT. Ako je figura tajanstvena - ona treba i da ostane tajanstvena, samo valja sa vremena na vreme ubaciti po koji detalj koji će obogatiti tu misterioznost.

Sledeće na šta bih obratio pažnju je činjenica da je ova igra AKCIONA avantura. Sam taj naziv podrazumeva da se u koncept "avanture" ubaci koncept "akcije". Ako izbacimo akciju, ili je prikažemo na neadekvatan način - to prestaje da bude AKCIONA avantura i postaje - helooo-o - AVANTURA. Sada, nije baš da manjka te akcije, prisutna je, al kako je realizovana, bolje da je nema. Primer? Ok, šta ako vam kažem da su potezi prošireni i da sad pored svega što je mogla da uradi može i da se šunja . Priđe ribica nečujno sa leđa (uh, što meni Anđelina ne priđe s leđa...? volo bi, baš bi volo... prim.aut.) zalomi liku vrat i to je to... To NIJE to - viđao sam



babune koji se gracioznije šunjaju. So-ču-vajme Bože i sakloni, pa da sam cirke i da sam udaren od strane kola, VELIKIH kola, VELIKOM brzinom, rašrafljen i polumrtav, sa nakovnjem od 600 kila oko vrata, sputan lancima i bukagijama, cenim da bi se tiše, gracioznije i funkcionalnije šunjao. Lara mi sada deluje kljakavo kao svaka prosečna kljakavica, pomalo dezorijentisana, na momente nefluidna i krajnje nefunkcionalna. Sećam se da je za uhodavanje u prvoj igri trebalo manje od sat vremena, sada i kada duže vremena igram, nekako udahnem duboko i zadržim dah sve dok kritična akcija ne prođe (ali ne zbog oblih jastučića, kojim je ukrašen predeo njenih donjih leđa, već zbog sopstvene nesigurnosti u njene pokrete i uspeh). Cenim da je adekvatno reći samo dve reči, dva termina koji će vam do u detalj objasniti kakvo je moje mišljenje u svemu što sam zdrljao u zadnjih desetak rečenica - frustracija i razočarenje. Sve ovo je bilo šlag na tortu, al sad da vas pitam - kakav je to šlag, a bez da se na njega stavi jagodić na vrh?









Borba fejs2fejs - e to je ta "jagoda". Spora jagoda da dodam, šta više. Onomad se sećam da je moj pokojni đed uspevao brže da pokusa čanče supe... S' VILJUŠKOM (prosek - dva sata po čančetu)! Aman, pa mislio sam da je bullettime zaštitni znak Maksa Pejna (bolan je mali, bolan...), ja bi ih za odštetu tužio, sreće mi.

Kontraverzno, kontraverzno... Tako je to, ali tu je i nešto SEKSI. Mnogo vas je možda pomislio da je tu sad "namama" protivnika - stisneš dugme, Lara se svuče u bikini i namami neprijatelja u potaju, gde mu lomi vrat (odlična ideja, što mene nisu angažovali kao testera, prim.aut.). Proširujući spektar poteza i pokreta (pomislili bi ste - u jeeee, pa ne bi bila mobilnija, sve DVA mobilna da ima pri sebi), Lara sada može da KLEKNE. Mislite da je to seksi? Šta ako vam kažem da može da puzi... "RRRRRRR, kam tu čika kroling on jor beli, seksi militeri mama!"

Dalje, svi su se vazda žalili na kontrolne metode i tu je dodata jedna inovacija koja je uspešna (jedna od retkih) - siguran hod. Imajući u vidu preciznost koja je neophodna da bi se neke platformske vratolomije rešile, tu je sada "steady walk" dugme, koje treba da onemogući da Lara padne kada se kreće po uskim stazama, izbočinama, daskama... Ajde, nije baš jedino poboljšanje i ja ga preterah... skidajući foru iz Rezija, Lara se sada okreće prema objektu od važnosti, čineći vas svesnim da se isti tu nalazi. Tu je i ikona koja će zasvetleti kada se približite mestu od važnosti i otkloniti vaše klikeranje. Heloooo-o, pa nismo svi na svetu glupi amerikanci, pa da nam treba pomoć pri razmišljanju. Šta bi na to rekao Nosonja - stara kajla? "Bra-te, kakav crni Danžn Siz? Pa kakav je to RPG u kome imam putokaz na kome piše "grad - levo, tamnica - desno"??? Morovind je majka...!".

I pri samom kraju (ne teksta, nego PAMETI) - AI. I zaslužio je naziv po prvi put - Veštačka inteligencija. Obratite pažnju - glavna reč je VEŠTAČKA. Ona koja ne postoji, ali nam se čini da je tu. Ja da se pitam iskorenio bi drugi deo - inteligencija i rekao samo VEŠTAČKA! Što se tiče zagonetki - nit su bolje, nit su gore, ostale su prosečno iste. Ali - Tešić bi se oduševio sledećim - ubacili su RPG elemenat. Lara u RPG fazonu - sad sam sve video, nevideo dabogda! U jednom delu igre, Lara je nedovoljno jaka da preskoči kritični jaz i dohvati se simsa, odnosno izbočine. Odete na jedno mesto, krenete da gurate i vučete kutije ispuštajući čudne zvuke (na to ću se baciti naknadno) i tako rmbajući nabudžite snagu... Vratite se nazad i - hopa-la, preskok na keca, ko od šale. Zaaa-kuni se! Lara budži statistike!!!

Nije sve tako crno, samo ja kucam u mraku, vi u mraku čitajte i tešite se. Tu je recimo grafika koja je sjajna. Mislim i Pariz i Prag deluju fenomenalno, svetlosni efekti su i više nego ok, "samo" što se dešava da frejm rejt padne (čitaj: ZABODE) izmedu 20 i 30 fps-a. Ali sa druge strane, ona nikada nije izgledala bolje. Mislim ti poligoni tako kvalitetno raspoređeni (posebno ispod kuka i iznad struka). Ta kontura, to fenomenalno telo, taj knjiški primer NAČITANOSTI (ljubi te brat Fristajlerskog, znaš ti na koga mislim, prim.aut.), taj strukić i taj kuk... Ma, znate na šta mislim.

Tu je i vaseljenska muzika za koju je odgovoran Londonski simfonijski orkestar, predstavljen najbolje u Dolby Pro Logic-u II (koji igra podržava). Ali ti zvuci, ti prokleti, prokleti zvuci koje Lara ispušta. Taj arsenal roptanja, soptanja, uzdaha i zastenja... Mislim, malo humora u igri je ok, ali ovo, pa daj KOGA VI ZAJE%@^@#$...

Kraj? Mislite da je ovo kraj? NIJE!! Posebno iznenađenje za sam kraj... Drugi lik koji kontrolišete - Kurtis Trent. Eto vam sad pa UŽIVAJTE!!!

P.S. Anđelina, kam tu čika... Mi lavz ju, mi lavz ju ALOT! Mi vontz tu IMPREGNEJT ju... TVAJS!!!

bonus IGROMER — Izdavač: Eidos — Žanr: Avantura — Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	8	77%
• Memorijska kartica	• GC	X	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	X	IGRIVOST	7	
• Analogna kontrola	• GBA	X	TRAJNOST	7	
	• PSONE	X			

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB



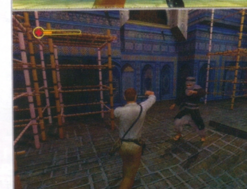












Iiii - evo ga!! SOLIDNA IGRA. O falim te vajstinu svemoćni, što je makar Indijana ispao solidan. A i fan sam mu bio kao mali... Nekada sam i ja 'teo da budem poznat arheolog, da vitlam sa bičem i mažnjavam podjednako žene i zlatne idole, a bez da pravim razliku. Posle decenije i po, ok - možda nisam arheolog, ali sam blizu ("arheologi" su na četvrtom, a ja na petom spratu, odmah pored LUDAKA istoričara, prim.aut.).

Ali taj šmek koji je Harison Ford utočio u Indijanu, to je ostalo. Posle Hrama Propasti, zgotivio sam ga još više (hladno jesti babunski mozak i bubetine - za to treba imati stomaka), nakon Poslednjeg Krstaša shvatio sam da je i on samo čovek, al 'ladan ko boza i smešan ko crtani film... Al' simpatija je ostala. Korbač o pojasu, šešir na glavi, ofucana košulja i jaknica u sličnom fazonu i torba za kupljenje plena - pravi pljačkaš grobova. Da je igračka populacija sačinjena od žena, cenim da jedna Lara nikad ne bi bila konstruisana, al i dan danas seirim što Lara postoji (jer je Anđelina glumi, prim.aut.).
Kao što sam u prošlom broju rekao - nema više kvalitetnih avantura. Doduše, mesec i po docnije sam uvideo da nije baš tako, igrajući igru koja ima elemente koji prevashodno definišu avanturu kao dobru. Tu je zagonetka koja je kvalitetna, tu je priča koja je adekvatna i tu je jedinstveni oblik akcije. Dobro, nije baš savršena, ali ima sve ključne elemente da se proglasi za solidnu. Malo li je?

Igra je smeštena u Lukasov univerzum, davna je 1935. tu su nacisti, tu su koke, tu su snažne lokacije koje doprinose prizvuku egzotičnosti (Cejlon, Istanbul, Hong Kong), tu je ludi naučnik koji radi za Naci trupe i sakuplja drevne relikvije, kako bi potpomogao uzdizanju rajha? Upućeni ste u temu? Da vam elaboriram...

Cenim da dosta vas na zna pravo poreklo kukastog krsta, a i da ne poseduje podatke o manijakalnom umu kakav je jedan Firer posedovao. Naime, stari se Hićo do yaya ložio na magiju. Mnogi naučnici i danas smatraju da su vođeni ratovi na više planova - dok je jedan bio tih i podrazumevao špijune i žbire, jedan je bio javni i podrazumevao je blickrig i čvrste ofanzive, tlačenje i zauzimanje depoa i otimačinu resursa, treći se vodio na spiritualnom planu. Hitler je načinio "bratstvo leve ruke", neku vrstu ezoteričnog reda koji će raditi na pridobijanju medijuma i mistika za potrebe Rajha. Jedna sekcija je imala za cilj da pronađe svete relikvije koje će podići snagu i moral Arijevske rase i omogućiti im kako vojnu, tako i duhovnu prevlast. Pored nekih mitskih oružja, ova sekcija je tražila najsvetije relikvije svih podneblja i religija - parče Pravog krsta, grobove zaboravljenih faraona, sveti Gral, Pandorinu kutiju, Zavetni kovčeg, mač kralja Artura, ruku Jovana Krstitelja...

Što se tiče kukastog krsta ili svastike, on je prvobitno predstavljao simbol sunca i sunčevih zraka. Samo njegovo ime (svastika) potiče od reči "suas ist", koje znače da je to dobar znak (ako se dobro sećam, bukvalni prevod je "dobar je"), ali su ga modifikovali, zarotirali u stranu krivеći njegove krake i tako dobili simbol mraka i zla. Lukas je iskoristio većinu ovih informacija, čineći osnovu za dva filma - Otimače izgubljenog kovčega i



Poslednji krstaški rat... Dakle (da se vratimo na temu), svaki put kada Indi nađe neki artifekt ili nekog moćnog idola, pojavi se neki naci gad da mu ga otme... Tako je i sada, pošto vas proganja psiho Albreht von Beck.

Na samom početku počinje trening misija koja se posle nekoliko kratkih instrukcija pretvara u avanturu. Tu je pogled iz trećeg lica, tu je verni bič i dve jake šake, kao i sijaset poteza, kako borbenih, tako i onih drugih... Mislim, da povučem paralelu - isto kao i kod Lare, samo što je odrađeno sa malo više stila... Akcija je na više nego solidnom nivou, a što se tiče pegle - tu su blokovi, tu je rolna, tu je bežanija, tu je još mnogo toga.

Naravno, nije sve borba na pesnice, a to je ono što meni smeta i što BAŠ odudara od starog, dobrog Indijane. Mislim, dovraga, čovek se zove po psu, to je BRE pacifista i čovekoljubac, koji pribegava oružju samo kada je situacija bezizlazna (scena na bazaru kada ga turčin napadne vitlajući sabljom - šta će drugo da uradi nego da mu šine tane u srce?). Glupo je recimo to da on jurca sve jače i jače oružje, posebno ako se uspostavi da je to oružje podjednako efikasno kao i pesnice. Mislim, jedina prednost oružja je to što prska sa daljine, inače otprilike treba isti broj hitaca i isti broj udaraca da se lik onesposobi. Čak je mnogo više kul isprebijati gnjidu nego mu frknuti metak u lice, kad će to bagra ionako da PREŽIVI. Mislim, ovo je baš glupo - pucati u lika četri-pet puta da bi ga ubio. Ja sam do sada upoznao samo dva čoveka koji su izdržali metak u lice ili glavu i to sa katastrofičnim posledicama po govor, izgled ili motorne funkcije, zato mi je ovo krajnje zatupasto. Nišanjenje je zato automatsko sve dok Indi stoji nepomično, dok mora da se nišani samo kada se Indijana kreće. Mora da je to loše nišanjenje vezano za njegov problem sa vidom, al ko će ga znati ako ne Džordž Lukas... Bič je isto mega kul, ali samo kada ste sa jednim protivnikom na ekranu. On je slabiji od oružja i pesnica kada je konfrontacija u pitanju, ali je zato odličan za razoružavanje i interakciju (jednim udarcem možete izbiti oružje iz ruku, ali je potrebno osam do deset udaraca bičem da bi nekome pustili dušu na slobodu). On vam može poslužiti i kada je vuča poluga u pitanju, da privučete pažnju neprijatelja ili da dohvatite neko platformu koju ovako ne bi uspeli... Možete da usamljenog protivnika obujmite bičem i navučete ga na aperkat, što je još jedan plus za isti...

Pojava ikone je i ovde zabeležena - kada dođete do mesta od suštinske važnosti, pojaviće se ikona koja će vam to naznačiti (što je podjednako i dobro i loše). Što se tiče inventara, menjate ga na gornje dugmiće, ali morate obratiti pažnju da nije podesan za upotrebu u borbi pošto se koristi u realnom vremenu. Meni je lično glupo (ali funkcionalno) kada se igra pauzira dok butate inventar - mislim, šta, reći ćete liku sa kojim se mučki sukobljavate "e, bate, sačekaj samo da iskoristim prvu pomoć, pa ću da te ubijem"... A što se same pegle tiče, batice, ne liči on meni na krhkog profesora arheologije. Ko da se rođa spremao za Ultimet Fajt. Mislim te dve ruke, to su (ne dva rudnika zlata, što bi rekao Osman Avramović v.k., prim.aut.) dva seta EKSPLOZIVA, a sa njima zamahuje kao Čelični Majk. Prisutne su i kombinacije od dva dugmeta, ali ništa nije previše kompleksno, ali služi svrsi ko izmišljeno - lako se pamti i lako se izvodi...milina! Tu su i bosovi od kojih vas neki čekaju sami, a neki u kombinaciji sa pristižućim običnjacima, a u većini slučajeva ili treba provaliti šemu kretanja i napada ili treba koristiti sredinu. Tu i tamo osvane po neki banalan, ali svaki bos je banalan na svoj način...

Ni psihičke ni fizičke zagonetke nisu preterano teške. Cenim da će se svi odlično snaći, eventualno će se naći neka malo teža, ali ništa što pola sata-sat klikeranja ne može da reši. Prevashodno je u pitanju kriptika, numerologija ili poznavanje zodijaka, a cenim da se svi u pomenuto dovoljno razumeju.

Zašto je igra solidna kada do sada nisam rekao gotovo ništa negativno (ne računajući oružje)? Pa najveći problem je grafika. Igra zbog svog izgleda podseća na port srednjeg kvaliteta, scenografija je mahom zamućena,



nedoglancana i pad frejmrejta prouzrokuje periodična usporenja. Dok su neke animacije "tečne ko voda na masti", ostale su dozlaboga spore, umeju da zguše ili da iziritiraju... Sve je pitanje kozmetike, igra deluje kao da je zbrzana, malo glancanja tu i tamo bi ispravili utisak i unapredili izgled, al kao što sam imao prilike da kažem - nije sve u grafici, može se progledati kroz prste igri kada joj je to jedina ili jedna od retkih mana. Tako je i ovde.

Zvučna podloga je kvalitetna, tematski obrađena, ko iz filma izvučena, dinamički se menja u odnosu na radnju i akciju. Sve se kvalitetno čuje, ali je neprisutan i neki od Dolby sistema, što stari što ovaj noviji (koj krasi Laru). Zvučni efekti su i više nego solidni, a za Indijanin glas, duhovite komentare i mudrolije zadužen bio je David Esch, i ako smem da dodam odradio je dobar posao - maltene zvuči isto kao i Harison Ford. I tako, jedna od avantura koja vas možda neće oboriti s' nogu perfektnim izgledom, ali koja ima dobru priču i jak "kostur". Ljubiteljima avantura je preporučujem kao dobar "pik", dok je ostalima preporučujem na kušnju i valiranje. Čitamo se...

bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Avantura | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	7	87%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

WWW.BONUS.CO.YU
http://www.bonus.co.yu/forum/

POSETITE BONUS NA INTERNETU
bonus
NAŠ JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE
4um
OD SADA I CHAT!!!
Od sada možete učestvovati i na Bonusovom chat-u i razmenjivati mišljenja, kritike i pohvale uživo!!!

Učestvujte na našem Forumu
najpopularnija tema ovog meseca je RPG



Na sajtu možete pronaći dodatne informacije koje nisu ušle u časopis, kao i najave većih rubrika, igara i sadržaja Bonus-a. Takođe, možete pogledati MEGA poster za aktuelni broj, pretplatiti se na časopis i informisati se o radu redakcije. Sve ove i još mnoge druge informacije se ažuriraju pre izlaska broja na trafike.

U skorijoj budućnosti najavljujemo DIREKTNO učestvovanje svih članova redakcije na Forumu i Bonus Chat-u.

Sve vaše pohvale i zamerke nam pošaljite na: internet adresu bonus@eunet.yu ili poštom na Bonus, P.F. 32, 11050 Beograd 22

CHARLIE'S ANGELS









Verovatno nepostoji niko ko nije čuo za Čarlijevo tajno oružje koje je već dva puta na velikom platnu spasilo svet. To su tri tri super obučene devojke koje su ponovo pobedile svetske teroriste koji su po ko zna koji put za redom pokusali da unište planetu.Anđele na filmu glume prelepe Cameron Diaz, Lucy Lu i Drew Barrymore.Posle dva više nego uspela filma o ovim heroinama koji je ljudima iz holivudske industrije doneo ogromnu količinu zelenih papira njihovi tvorci su rešili da ih donesu i na naše konzole, i da nam omoguće da i mi sami preuzmemo ulogu ovih super heroja, uključimo se u njihove avanture a da oni pritom inkasiraju još koje milionče.

U ovoj avanturi anđeli na tajnom zadatku treba da zustave zaveru loših momaka koji su skovali plan da pokradu najpoznatije svetke spomenike. Naše junakinje Natalie, Dylan i Alex će koristiti sve što znaju, biće tu veštog maskiranja i bešumnog neprimećenog prikradanja, svu moguću naprednu tehnologiju kao i nezaobilazne akrobatske borilačke veštine kojima će na smrt mlatiti hiljade loših momaka.

Prvi utisak je svakako pozitivan, odmah po startovanju igre zablistala je njena odlična grafika i to je prvo što prosto upada u oči svojim kvalitetom već na prvi pogled. E sad bi sve bilo odlično da ostatak igre prati dobar primer koji su dali dizajneri i 3d medelari, ali nažalost utisak odmah kvare propusti na skoro svim drugim poljima igre do kojih je doslo u procesu proizvodnje.Ali o manama ću posle prvo želim da istaknem sve što valja a toga zaista ima u ovoj igri. Verovatno najbolji detalj su svakako video sekvence u toku igre koje su toliko dobro dizajnirane da ostavljaju utisak kao da gledate novu animiranu epizodu ovog filmskog serijala.Junakinje izgledaju indetnično kao i njihovi uzori i filma. Kompletno cela grafika u igri je sigurno i njen najbolji deo.Modeli junakinja su zaista odlični.Kvalitetno su izmodelirani i jako dobro teksturisani, ljudi zaduženi za njih su stvarno uradili odličan posao. Takođe modeli protivnika su odlični i ima ih preko 30 što je takođe jako dobro jer se raznovrsnošću protivnika izbegava onaj najgori efekat karakterističan za skoro sve tučaroške igre i uopšte igre ovog tipa, a to je utisak da celu igru bijete jedne te iste ljude samo drugačije ofarbane ili obučene.Trudom dizajnerskog tima to sa ovim ostvarenjem nije slučaj jer je evidentno da se na raznolikosti protivnika stvarno dosta radilo. Ne samo da ih ima mnogo i da su većinom dosta različiti nego skoro svi imaju potpuno različite tehnike borbe i taktike kojima kreću u okršaj sa vama tako da imate utisak da se stvarno kroz igru susrećete sa različitim ljudima što je za svaku pohvalu jer tako nešto na ovaj način nisu uspele ni daleko bolje ocenjene igre.

Grafika i vizuelni efekti blistaju na svim nivoima kroz koje vas igra vodi. Misije se odvijaju na najrazličitijim svetskim lokacijama koje su stvarno odlično prenešene na ekran. Fenomenalno su dizajnirane, sa mnogo odličnih tekstura koje kraze zaista pozitivne svetne boje koje kroz najveći deo igre ostavljaju neverovatno pozitivan utisak zajedno sa zvučnim komentarima junakinja.Sve ovo je odlična promena u odnosu na većinu mračnih koljačina koje zapljuskuju tržište.Što se samih efekata tiče i tu su ljudi bili potpuno na visini zadatka i nesumljivo su zaslužili



svaku pohvalu.Igračima će se verovatno najviše dopasti potpuno filmski utisak koji krasi ovu igru i koji se od početka do kraje svake sekunde oseća.Posebno ga ističu pokreti kamere, njeni uglovi kao i fenomenalni slow motion toliko proslavljen u filmovima i kasnije u igrama da o njemu stvarno netreba posebno pričati.Što se zvuka u igri tiče tu za vas nemam tako blistave vesti, on je umnogome zakazao. Iako su svoje glasove za potrebe igre pozajmili lično glumci i originalne glumačke ekipe filma to nije mnogo pomoglo da se u igru implementira pristojno zvučno okruženje. Komentari znaju da budu zanimljivi i simpatični ali sve to kvare stvari poput zvuka koji anđeli koji ispuštaju kada dobiju udarac i koji je po jedan jedini za svaku junakinju i nije uopšte loš koliko neprijatno zna da bude kada se nađete u situaciji sa nekoliko protivnika koji vas neprestalno tuku a vi hiljade puta čujete ponovo i ponovo jedan te isti zvuk to zaista zna da izludi.Što se muzike tiče ona kao da i nepostoji, budući da je celu igru prisutna u pozadini ali da je toliko bezlična i bleda da se slobodno može zaobići od daljeg komentarisanja. Prava šteta. Dođoh konačno i do Gameplay-a koji i nije baš za pohvalu, čak naprotiv. Cela igra je u nekom glupo Street Fighter fazonu koji na momente i nije tako loš čak naprotiv ali jednostavno nije podoban za celu igru, posle nekog vremena jednostavno dosadi.Ako mene pitate neka kombinacija više različitih faza igre bi bila pun pogodak ali nažalost niko nepita nas sitne male mizerne Bonus kritičare koji smo tu da kudimo i pljujemo kad oni pogreše pa kad nas već nepitaju mi bar svetski pljujemo.

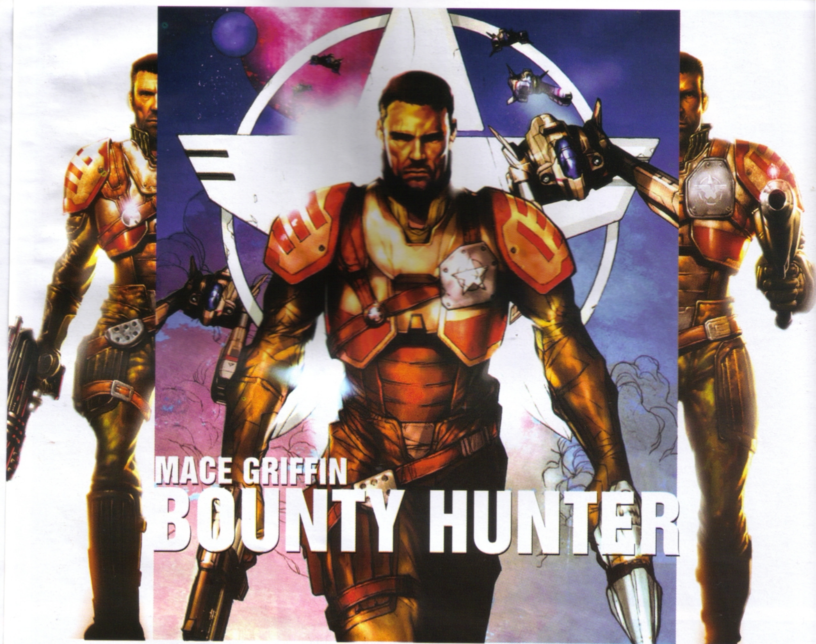
Kompletan način na koji je igra urađena je mogao biti mnogo mnogo bolji ali i ovakav kakav je dobro dođe za ovaj dosadni period početka škole i svih pratećih problema. Kontrole nisu teške i relativno dobro su izvedene, tako da nikome neće pretstavljati



problem a takođe neće biti potrebe nizakakvim privikavanjem ili tome sličnim radnjama. Sve u svemo ova igra je iako definitivno ni blizu savršena svakako vredna vaše pažnje makar na jedno popodne jer ima određeni kvalitet koji je nažalost umnogome pao u senku zbog brojnih propusta ali oni se verovatno mogu ignorisati zaradi nekoliko sati dobrog provoda, a što se zvuka tiče predlažem da iskopate diskmen ili neki svoj stari vokmen i ograničite uživanje u ovoj igri, na gameplay i grafiku a zvuk ipak prepustite "hrabrijima".

bonus IGROMER — Izdavač: Ubi Soft | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	8	60%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	8	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	6	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	4	
	• PSONE	☒			



El grande prevara i to u najlošijem maniru, jes' očiju mi... Taman sam pomislio "viđe čuda, još jedan broj hit do hita, kad ono šit do šita". Takav je slučaj i ovde. Ok, prema Lari sam bio manje više brutalan, iako to možda nije zaslužila (šatro nije), ali što se macana tiče, stani malo drugar, tu već može da se gazi bez žaljenja...

U čemu je problem? Pa za početak, igra kasni samo godinu dana. Samo? Dobro, tu kroz prste gledamo, ipak ne može BAŠ svaka igra da u osvit osvane... Sledeće na tapetu - način na koji je igra predstavljena - GTA u svemiru. E tu već nema pardona. Svi znaju da je GTA moje mezimče i lični favorit... uporediti OVAKAV krš sa ONAKVOM igretinom - ni u ludilu najluđem. GTA krasi nelinearnost, što se ovde NE MOŽE pronaći, mogućnost opcija, čega ovde nema i raznovrsnost vozila - što ovde nije slučaj, a i da jeste, šta će mi raznovrsna vozila kad ne mogu da ih otuđim??? Porediti je sa GTA je dakle nemoguće, smešno i suvišno... Pratite li me?

Daleka budućnost je uvek jaka tema za razmišljanje. Nikad ne znaš šta sutra može da ti donese, zato mi je cyber i gotivan - previše mogućnosti i potencijala, samo je um ograničenje... E pa programerima je u ovom slučaju um suviše ograničen. Šta da se radi, e? Svi gotive da žive na asteroidima, svi krše zakon i ako sam dobro skapirao koncepciju, u dalekoj budućnosti lovaca na ucene ima više nego advokata u SAD danas. Sada, kako ime lepo kaže - i vi ste jedan od njih, obučen za sličan posao - pre ste bili rendžer, interplanetarni murijaš, al ste popili pedalu zarar podmetačine. On dakle VALJDA hoće da spere ljgu sa svog imena. Valjda? Iz uvodne priče bi to trebali da saznamo, al ovde priče kao da nema. U stvari ima priče, ali ništa ne govori... U stvari govori, ali ne govori ništa bitno. U stvari, najbolje u celoj priči je to što priča može da se preskoči jer zaludu teče u nedogled. Dilema, večita dilema Hamletovskog tipa - biti ili nebiti, piti ili nepiti, biti ili prebiti (pretući)... ja biram zadnje - pretući. Pretući glavnog i odgovornog urednika, zbog igre koja se opisuje, a ič ne vredi. A što ne vredi? Pa obično je slučaj da se u nedostatku multiplejera, opcija prekompenzuje pričom. Kada priča ne valja, kada je stereotipna, puna klišea o osveti (a kao da mi se čini da se osveta nigde konkretno ne spominje) onda se doima da je šuplja, zaludna, suvišna i bespotrebna (i priča i igra)...

Ok, makar ima akcije. Mislim, kakav bi to bio FPS bez akcije? Osnovna zamisao je da se u igri kombinuju elementi kopnene pucačine iz prvog lica i svemirskog dogfajta (pucačine iz kokpita). Znači sletite na planetu, infiltrirate se ovde i onde, pobijete sve što mrda i maše velikokalibarskim oružjem na vas, oslobodite nekog mentola ili dušu nekog mentola, vratite se u brod, poletite, oprašite sve što vas napadne i pređete na sledeću misiju. U bilo koje doba možete da odlučite da napustite kokpit i opet izađete i pucate i to bi bilo dobro kada bi služilo svrsi, ali ne služi, tako da je u startu relativno dobra ideja upropašćena.

Šta tu još ne valja? Pa - linearnost... Igra je stopostotno linearna, što tu i tamo ima svojih pozitivnih strana (ne morate mnogo da bazate i uvek vam je jasno šta vam je činiti), ali cenim da bi igra bila HIT da je ubačena opcija "skretanja sa puta", zaobilaženja nekih rutina, istraživanja svemira i kopna na kome se nalazite (više od osamdeset posto igre). Zašto je jedan PC Freelancer uspeh? Zato što u bilo koje doba možete da uzletite sa planete i zabodete daleki svemir gde se možete prepustiti pljački, otimanju, ubijanju i inkasaciji keša, koji možete da iskoristite u konstruktivne svrhe. OVDE TOGA NEMA. Sine, spustim se na planetu i osećam se ko Doroti - samo prati drum od žute cigle i pobi sve na njemu koji preteći idu ka tebi i stićićeš u Kanzas pre ili kasnije... E tako ti i treba kada nisi svemirski pirat, već glupi lovac na ucene. Ma ko bre uopšte voli lovce na ucene? U zvezdanim ratovima Boba i Džango Fet su mi krajnje antipatični, zar nisu i vama?

Onda je tu minus na dogfajtu. Mislim, interesantan je krajnje u početku, ali samo par borbi kasnije i uvidite da tu nešto ne valja. Šta sad nije u redu, pitam se ja i tek docnije shvatim, NIJE U REDU TO ŠTO NE MOGU DA UMREM. Mislim, naviklo se na Starlancer-e, Freelancer-e, Elite, pa se zna










kako se takav tip borbe vodi, al' kada me napadne dvadesetak lovaca odjednom, a ja sve pobijem bez da su mi letelicu oštetili, ZALUDNO LI JE??? Ma i kad se TRUDIŠ ne možeš da umreš, a baš sam se oznojio pokušavajući.

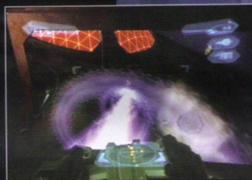
Sledeće na tapetu - oružje... Oružje IZGLEDA kul... lepo animirano, osvetljeno, osenčeno, izdetaljisano. On repetira, a ja da pustim vodu koliko je kul. A onda malo bolje razmislim i skapiram - ništa nije originale, ništa nije za TM (trade mark), sve bre oteto iz drugih igara ili filmova... Čak i sonični blaster koji je delovao kul je ustvari maznut iz Unreal-a. Pištolj "trometkaš" - nećete verovati, ali iz Robokapa. TRAGEDIA! Štit? Maznut iz Halo-a... MIZERIA! Što se tiče interakcije - gotovo da je ni nema... Tu i tamo iskrsne poneki prekidač ili poluga (poluga u svemiru EEEEEEJ, pa valjda će nas budućnost poštedeti POLUGA, EEEEEJ! prim.aut.) i to bi bilo to.

Višestruke putanje na misiji? Nema, svako grananje koje nije svrstano pod kategoriju "pravi put" se brzo gasi, odnosno završava kao slepi hodnik. Šta je cilj? Pa pobiti sve (i tu manje više nema nekih većih problema, a nekada je baš to i problem...) koji se zateknu u prostoriji u koju ste ušli, a kada ih sve pobijete, promenite prostoriju i nastavite da ubijate. Dobro sad da i ja ne preterujem (ma ne preterujem, nego ne znam kako da počnem rečenicu, prim.aut.) nije uvek sve očajno loše, ali je uglavnom loše... Taman se obradujem, pomislim "vidi ga mali, prikucao me je snajperom za zaklon, sada će verovatno da se pojavi bagra sa leve i desne strane, al stara sam ja lija, neću im dozvoliti da me iznenade", a oni me iznenade - NE POJAVE SE! Opkole me i ne izviruju. Taj AI stvarno ubija u pojam, ili ga prebudže, ili ga osakate. Nekada je neophodno da protekne po nekoliko minuta da bi se neprijatelji uopšte i pojavili. Nekada čekaju da se vi pojavite, a kada se pojavite - oni NE REAGUJU.

Ipak, tu i tamo zablista neki momenat, neka neprijateljska akcija, prevari te na par momenata dovoljno da pomisliš da će sve ići malo bolje, a onda pad... veliki pad. Shvatim da sam ja jedini sakat na terenu. Svi iskaču iz zaklona, kotrljaju se po podu, zaležu po podu pod represivnom paljbom, a ja? Pa ja mogu da ČUČNEM.... T'JAM'JKUBOŽJU!!! Šta je bre ovo - akcija ili ČUČAVAC!!! Pa onda aspekt koji bi nazvao "igranje zalud". Otpikam spuštanje - niko me ne napadne. Mislim, dokujem se na svemirsku krstaricu - šta treba, da kucam na zid krstarice da bi me napala? Slećem kod zatvora... "Dobardan", "Dobardan", "Ja evo došao po zatvorenika", "Izvolte, izvolte... zapucaćemo malo kasnije na vas, ako vam ne smeta"... "A, sad? Što ne sada?", "Ne, ne, ne... sve po P.S.-u". "A pa dobro, najavite mi kad ćete da pucate", "Svakako, svakako"! Pa ti sad igraj... Igram ja tako igram, završim sve što je trebalo - da li je misija gotova? Neeee.

Vratim se putem kojim sam došao, računam - sustići će me negde pojačanje. Ubi me neizvesnost, približavam se Pallbearer-u (ime broda koji furate sve vreme), cenim - de je bolje da mi postave zasedu nego kada sam na samom izmaku, kad ono - NIKOG. Ušetam se nonšalantno















na brod, uzletim, taman se naoštrim na jedan brz i trijumfalan dogfajt - pusto. Nigde ni "b" od broda... Uđem u hipersvemir, kraj misije. Pa što je ne završi pre dvadeset minuta kada sam ispunio misiju, 'sam baš morao da se vraćam skrooooz nazad i uzletim i odletim da bi shvatio da me UOPŠTE NEĆE NAPASTI?!! Neka animacija da sve to preskoči? Neeee... Pa što me ubijate sa igrom kada je efektivnije sa tanetom, nožem ili radijacijom??

Vrhunac i kruna uspeha programera je ipak neupotrebljiva granata (koja se može upotrebiti u svrhu samoumorstva). Batice, granata se ponaša kao da je na KOKAINU. Ti je frkneš, ona se DVANAEST puta odbije i vrati ti se u krilo. Odskače o površine kao da je magična loptica, mislim, ALO TESTERI, šta bre vi testirate - igru ili droge koje ubijaju čula, razum i svest? Daj, pošaljite i meni malo, možda mi se igra SVIDI!!!

Grafika? Ma dobra je grafika, samo što su svi naprijatelji maltene isti. Kako da razlikujem saveznika od neprijatelja kad liče ko jaje jajetu? Pomislim "odakle sad neprijatelj na desnom boku?" šinem dva tri rafala i shvatim "pa to nije neprijatelj, to je pobratim... Aaa-iii pobratime, kuku, što ti BAŠ JA život oduze, a ne dušman?", pa tek tu shvatim kakva sam ja dijabola. Sad, jal' ja, jal' DUŠMAN PROGRAMERSKI vi vidite... Brate, ako su bombe na kokainu, testeri na heroinu, programeri kao da su na LEPKU, ovaj "dežavu" ne mogu drugačije da objasnim. Sve mi nekako deluje kao da sam već bio tu, ali sam SIGURAN da NISAM... ma dajte i meni jednu kesu tog lepka, možda mi mozak otkaže kad već do sada nije.

Stani, stani, stani... Zvuk je kul (razmišlja i prebira po memoriji). DA, DA, DA (trijumfalno dižući ruke) ZVUK JE KUUUL, ima ga, dobar je, kvalitetan, sad manje ili više od situacije, al neosporno je KVALITETAN...

E, Bogu hvala (krsteći se) da sam našao nešto na šta zamerku nemam, taman je počela nada da mi umire (upamtite - nada umire zadnja, odma posle ane, marije i brankice, prim.aut.). Eto, ako ni zbog čega drugog, možete da slušate igru dok se maltretirate sa njom... I to je nešto!

bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Platforma | Medij: DVD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	X
GBA	X
PSONE	X

OCENE		
GRAFIKA	6	UKUPNO
ZVUK	8	51%
IGRIVOST	5	
TRAJNOST	4	

MAKSIMALNA zabava!



SVE U JEDNOM!

1. Igrajte najbolje igre!
2. Gledajte DVD filmove!
3. Slušajte muziku sa Audio CD-ova!

- bitni emotion Engine
- MHz procesor
- poligona u sekundi
- kanala
- / DVD x 4
- gledanja DVD filmova

PlayStation®2 14.900 din!

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral









Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

RESIDENT EVIL: DEAD AIM







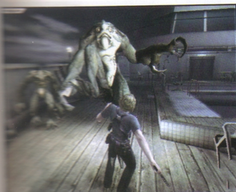


S početka valja uzeti u obzir dva fakta - prvi : JA VOLIM OVAKVE IGRE... drugi : MNOGI NE VOLE OVAKVE IGRE (imajte to u vidu POSEBNO kada dođe do ocena, čisto da ne bude kako vas nisam upozorio, prim.aut.).

Sa druge strane, neosporna je činjenica, makar što se igračke populacije celog sveta tiče, da je ovaj miks žanrova koji Kapkom želi da oživi i održi već dugi niz godina, veoma nepopularan kada se uporedi sa dobitničkim serijalom kalibra Rezi... Sa sasvim trećeg stanovišta - mnogi su priznali da je Dead Aim prvi u nizu (gunsurvivor, dinohunter, etc.) koji je "sočinio" nekoliko koraka u pozitivnom pravcu. što se ostalih aspekata tiče, na vama ostaje da prosudite, ako posle čitanja ovog članka uopšte budete želeli da sudite (čitaj: igrate).

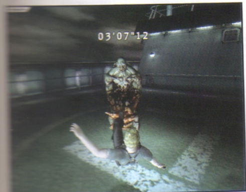
Kao i uvek kada je kvazi-Rezi ili oriđinale u pitanju, logično je pretpostaviti da Kišobran korporacija opet pravi veliku nuždu tamo 'di joj mesto nije, pa tako i ovaj put. Proizvodnja i prenos virusa su veoma pipava stvar, a i kakav bi to bio zaplet da se virus samo maaaalčice ne oslobodi? Znači - opet Rakungrad, opet Kišobran korporacija, opet G i T virus, opet vladini agenti i plaćeni operativci... i naravno - opet ti poluraspali, poluživi ljudi koji polujedu poludžigericu svima koji se polumrdaju... POLUdeo sam! Ahem, sukobom gorepomenutog operativca i istotakvog agenta (Brusa i Morfeusa) počinje igra koja se svodi na bazanje kroz postrojenja krstarećeg broda koji je imao za cilj da prenese pomenute viruse sa mesta na mesto. Drugi vladin agent (agentica) se meša i baš u momentu kada njih troje povuku svako na svoju stranu počinje spektakl (ili debakl, pa kako god, prim.aut.). Pozadinska priča se razotkriva u hodu, nailaženjem na dnevnike i manifeste, kao i prepiske (izem ti birokratiju), a mestimično i na međuanimacije, samo što se priča svodi na samu igru mnogo više nego na mitologiju svima nama obožavane Rezi franšize (multimilionske jakako, prim.aut.). Kao što to i biva, priča je bogatija no likovi koji su pomalo suvoparni, ali "za suvoparnost koga briga, dok TANĐARA sačmu riga..." (bljuje, prim.aut.).

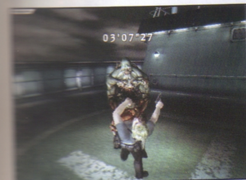
U pitanju je mešavina (ajde da dovršim iako se kladim da ste znali) pucačine koja kao periferijal koristi svetlosnu pljucu i akcione avanture koja se zasniva na Rezi materijalu. Šta je tu inovacija? Ovaj put se sa pljucom kombinuje miš ili dualšok. Dok vam jedno služi za pucanje, drugo služi za kretanje, okretanje i bežaniju. Ja lično preferiram dual - jerbo sam vrljav u levu ruku, pa ne umem da mišujem/nišanim na nju. Ele, ovaj je put više bačeno na avanturu, uspešno je uhvaćen trip Rezidentivilskog progresa kroz igru (od plahog ka napetijem po makijavelistickom principu "na kašiku"), sistemom korak-po-korak do samog kraja zapleta i krvavog raspleta, što je doprinelo dinamici i atmosferi igre. Tu su i objekti i predmeti koji su postali zaštitni znak ove igre, a u dijapazonu od šarenih kartica svih boja, preko oružja, pa sve do "zelenih biljaka" (herbalna medicina, još samo i papirić da su obezbedili, prim.aut.) i spreja za prvu pomoć.













A imal' tih inovacija još? - pitate se vi sigurno. Ou, da - tu je prisutno i taktiziranje. U pojedinim situacijama je na vama da se odlučite da li ćete se tući ili bežati i tući se docnije, jer kako Grunfove majce kažu u dva navrata - "Bolje častan bijeg, nego nečastan poraz!" i "Tko se bori i bježi doživi da se nanova bori". Beg je u pojedinim situacijama preporučljiv zbog ograničenja municije. Naime, vaš inventar ne može da svari svu džebanu na koju usput naletite, pa je vitalno utrošiti je na pravi način. Sva sačuvana municija koju imate pri sebi će vam biti KRUCIJALNA za sam svršetak igre... Ali ni tu inovacijama nije kraj. Pošto sam već spomenuo dualšok u kontekstu "kretanje, okretanje i bežanje", to je naravno podrazumevalo VEĆU slobodu kretanja (veću, a NE potpunu). Iako su vam rutine unapred određene, raspored neprijatelja "neje", pa je zato od suštinske važnosti da budete malo fleksibilniji pri kretanju. Tu je i opcija bežanja (gornjeđugmično raspoređena), koju vala najčešće razgnječiti golemo, u slučaju kada ste ujedani sa svih strana. Naravno, u kasnijim delovima igre vam i neće biti od neke preterane pomoći, al to je zbog toga što se krećete neverovatno sporo, dok se u drugoj polovini igre pojavljuju stvorenja koja se kreću neverovatno brzo (glimeri, hanteri, zadnja kraljica...).

Kao šlag na tortu, tu je i neadekvatan balans između stupnjeva težine. Dok je prvi stepen bizarno lak, treći je perverzno težak, tako da vam ostaje srednji stepen težine kao "pravi put". Što se tiče grafike, moram priznati da je ona veoma kvalitetna, velika je pažnja posvećena kako poligonalnim modelima i njihovom animiranju, tako i neprijateljima i njihovom izgledu. Isto tako je i sa osvetljenjem i senkama u igri, što dalje doprinosi elevaciji atmosfere, kao i autentičnosti horor enterijera. Naravno, kako svaki Jin ima svoj Jang, tako je i ovde - prebudženost efektima i poligonima na ekranu te-ve prijemnika rezultira delimičnim padom frejmova, a da vas ne lažem, negde i momentalnim bagovima. Sa druge strane, muzika naginje ka perfekciji izdižući atmosferu na još više instance, a raznovrsnost zvukova doprinosi pomenutom u još većoj meri. Da se na momenat vratimo Jin-Jang faktoru - glasovna gluma je BULJAstična, a sami glasovi kao da dopiru iz BAČVE... Pak, najbizarnije u igri je TITL - sa engleskog na engleski, i to onaj koji se NE POKLAPA. Ok je oprostiti jednoj "Princezi Mononoke", koja je prvo bila titlovana na engleski, pa naknadno sinhronizovana, što se sinhronizacija i titl ne podudaraju, ali kada je u pitanju igra koja je planirana za jedno jezičko područje i apsolutno pogrešno titlovana za to isto područje... ja sam zbunjen! Čemu sve to? Kao u Hrvatskoj - titlovati "Rane", i dati Dijaboli, Švabi i Pinkiju imena Raja, Gaja i Vlaja... ČEMU??!!! Mislite o tome...

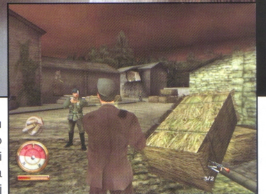


bonus IGROMER	Izdavač: Activision		Žanr: Akcija		Medij: CD 1
• 1 igrač	KONZOLE	• PS2 ✓	OCENE	GRAFIKA 8	UKUPNO
• Memorijska kartica		• GC ✓		ZVUK 8	78%
• Vibracija		• X BOX ✓		IGRIVOST 7	
• Analogna kontrola		• GBA ☒		TRAJNOST 7	
		• PSONE ☒			









Pitanje: Šta uraditi sa hit filmom od pre 40 godina?
Odgovor: Pa napraviti video igru naravno!

Najbolje čuvani zatvor za vreme drugog svetskog rata, Stalag Luft III. 10,000 zatvorenika. Jedna misao. Beg. Svih 10,000 zatvorenika je imalo tu misao, i to bi bio najveci pokušaj bekstva u istoriji. Medu zatvorenicima je bilo drvodelja, inžinjera, rudara. Sa njihovim znanjem su uspeli da prođu sve protiv mere koje su Nemci postavili, uključujući i seizmografe za detektovanje kopanja, ogroman rov oko kampa i podignute brvnare gde su držali zatvorenike. Uprkos svemu, zatvorenici su uspeli da naprave čak tri tunela koji su vodili ka slobodi.

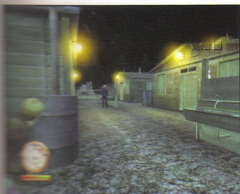
Mart 1944 godine. 76 zatvorenika je pobeglo. Svi sem trojice su uhvaćeni. 15 ih je vraćeno u kamp, 8 poslato u koncentracione logore, a ostatak pogubljen. Priča preostale trojice je bila osnova za hit film iz 1963, The Great Escape (Veliki beg).

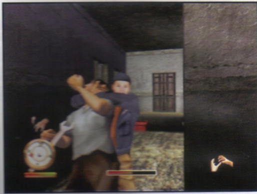
Sad je film uspešno adaptiran u video igru sa Stiv Mekkvinom u glavnoj ulozi (baš kao u filmu). Zahvaljujuci modernoj tehnologiji Mekkvin je vaskrsnuo (i likom i glasom) da ponovi svoju ulogu kao Virdžil "Kralj kulera" Hilts.

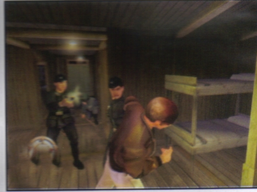
Pošto je vaš avion oboren iznad Nemačke, vode vas duboko iza nemačkih linija do Stalag Luft III. Sad je sve na vama (Virdžilu) da smisli plan za beg, uz pomoć Mekdonalda i Hendlija. Cela igra se sastoji od preko 20 misija među kojima je bežanje od nacista kroz Stalag Luft, Tetonskog zamka, Luftvafe aerodroma, bolnice i voza. Početak igre, u Stalag Luft kampu, moraćete da odigrate nečujno (stealth). Vi kontrolišete tri saveznička oficira koji će krasti alate, onemogućavati stražare i konstruisati plan za beg. Svaki od likova ima svoju jedinstvenu priču, veštinu i snagu, tj. sebi svojstven način da zavara švabe. Hilts je ekspert u obijanju brava, Mekdonald "Pamet" govori perfektno nemački i odlično imitira nemačke oficire, dok je Hendli "kradljivac", džeparoš i možete ga koristiti za pribavljanje raznih predmeta. Potrebno je da usavršite njihova znanja i upotrebite ih u pravo vreme da biste uspeli da pobegnete iz kampa.

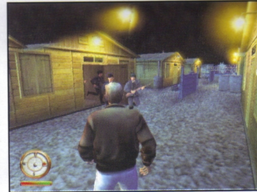
Na svu sreću igra ne ide u istom pravcu kao Prisoner of War. Jednom kada pobegnete iz kampa, dobijate šansu da pucnjavom izborite svoju slobodu. Na raspolaganju će vam biti preko 10 autentičnih oružja iz II Svetskog Rata, vozićete džipove, kamione, motorcikle, sve u cilju vašeg uspešnog bega iz nemačkog logora.

Većina igrača, sa obzzirom na njihove godine, verovatno nije videla film Veliki Beg (ukoliko nisu fanovi već pomenutog Stiv Mekkvina). U toku igre uglavnom treba da budete nečujni (tj.stealth). U jednoj tipičnoj misiji treba se šunjate okolo, dođete do








zadatog cilja i onda odatle do novog zadatog cilja. Ponekad se cilj krije iza nekoliko detalja da vam zadatak učine zanimljivijim, ali uglavnom se sve svodi na isto. Jedan od većih problema u ovoj igri je taj što nikada ne znate koliko ste dobro sakriveni. Skrivanje u mraku bi trebalo da pomogne, isto kao i držanje odstojanja od neprijatelja, ali ponekad kada pomislite da ste na sigurnom, neprijatelj vas primeti. Možda je ovako mnogo realističnije, ali ovo je samo igra i mora biti zanimljivo.

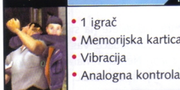
Ne vrti se cela igra oko šunjanja. Postoje i akcione scene, i scene sa vožnjom naravno. I kadkad treba nešto uništiti ili upucati, postaje zanimljivije, ali to kratko traje. Kad dođete do toga da upravljate vozilom ili koristite neko od oružja, malo vam zasmetaju komande, pogotovu kad vozite, što može da bude frustrirajuce.

Svaka misija počinje sa kratkim FMV filmom u kome vam se otkrivaju pojedini detalji vezani za tu misiju i na vama ostaje samo da završite misiju. Dok kradete identifikacionu karticu od čuvara, kopirate je, pa je onda neprimetno vraćate, trebalo bi da osećate uzbuđenje i tenziju, ali od toga nema ništa. Pošto se igra zasniva na fillmu, svaka misija bi trebalo da se odigra kao i svaki dobar film, ali od toga nema ništa. Struktura igre i dizajn igre takođe nisu baš najbolje implementirani. Uostalom, kada se šunjate okolo, kradete vozila ili neprimetno upadate u depoe, ako su vam neprijatelji glupi ili neprirodno pametni, koja je poenta? Postoji situacija kada je potrebno da se prišunjate stražaru i zadavite ga. Prošetati se u njegovom vidnom polju nije bio problem. Niti zamahivanje pesnicom nije uzbudilo stražara. U nekim drugim slucajevima bilo je obrnuto, što uopšte nije dobro. Da li je ova igra loša? Nije perfektna, ima svojih mana, ali dobra strana je da ima dobar scenario.

Likovi u ovoj igri izgledaju skoro kao karikature u odnosu na modele iz pravog života, zajedno sa nezgrapnom animacijom. Beživotni pogledi, poveća tela samo daju izgled pozorišnih lutaka, ali to nekima nece smetati, naročito onima koji su voleli originalni film. Tu je i mala doza humora... Za razliku od animacije, teksture i osvetljenje su na zavidnom nivou, ali daleko od spektakularnog. Ono što se primecuje je spor fps (koji ponekad ne prelazi 30 fps), koji daje konfuzne situacije.



Pošto je napravljen na osnovu filma, zvuk je hvala bogu bolji nego u većini igara. Nije za Oskara, ali doprinosi. U istoj je ravni sa govorom likova u igri. Dobro je taman toliko da vam ne dosadi. Nemojte očekivati da vas oduševi, ali sigurno vas neće razočarati.
Po mom mišljenju igra izgleda nedovršeno. Možda da su imali više vremena, napravili bi od ove igre hit, ali ovako kako jeste, nije dovoljno. Šteta, jer je filmska licenca imala mnogo potencijala kao video igra.



bonus IGROMER — Izdavač: Gotham Games | Žanr: Akcija/avantura | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	10	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	8	92%
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	10	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	10	
	• PSONE	☒			

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN













Naziv Wolfeinstein budi mnoga lepa sećanja svakom ko sebe naziva kompjuterskim igračem (ukoliko prvi put u životu vidite ovaj naziv varjaču u ruke i ubijte se, odmah). Malo stariji igrači će se setiti prvog klasika Castle Wolfenstein kao i njegovog nastavka Beyond Castle Wolfenstein, koji vas stavljaju u kožu nedužnog ratnog zarobljenika u nacističkom zamku. Fala bogu i oružju pobismo tih nekoliko tisuća zlih okorelih, naopakih nacista i dođosmo do KRALJA. Wolf3D - prve First Person Shooter igre. U tom trenutku svaka igra sem Wolf3D je izgledala smešno. Novi sistem pogleda iz prvog lica je terao ljude da se još više užive u ulogu opakog pucača. Kasnije će se naravno formirati jedan od najpopularnijih modova u igrama. Dakle sad kad sledeći put budete seli za kompjutor/konzolu i budete krenuli da pikate Quake/Unreal/CS zamislite kako je bilo ljudima tada pre 10 godina kada su prvi put u Wolf3Du videli šta znači taj FPS. Prije 2 godine (104 tjedna koji se protežu na nedelje) ID software nas je sve iznenadio tako što je izbacio Return to Castle Wolfenstein za PC ponovo vraćajući FPS na stare staze čiste (pure) akcije, zbog koje smo smeli da zažmurimo na neke sitnije propuste u AI-u koje je igra imala. Sada u 2003 Beyond Nerve Software nam donosi RTCW za Xbox (i ostale konzole) zajedno sa još nekim novim modovima I nivoima. I naravno jedinstvenim osećajem za multiplayer.

To ti je jedna čudna storija

Priča se uglavnom priča kroz kratke ali ubitačne međuscene i u raznim dokumentima i novinama koje pronalazite usput. U koži ste B.J. Blazkowitza (očigledno lika poljsko-čehoslovačke nacionalnosti), heroja prethodne igre. sa zadatkom da zaustavite vrh Hitlerove tajne službe da pribavi prastare artefakte koji će im pomoći da stvore vojsku Undead nacista!!! (ko je smišljao priču svaka mu čast na kreativnosti i domišljatosti, ja ovo ni pod bensedinom ne bi smislio).
U toku avanture nailazićete na svakakve protivnike i čudesa. Spopadaće vas Undeadovi, zombiji, živi ružni Nemci i naravno mnogi propali laboratorijski zamorčići i projekti. Poslednja, tako da se izrazim, kraljica je toliko dobro dizajnirana da ja nemam reči, svakako je morala ući u Top 10 najgotivnijih negativaca. Dok PC verzija počinje tako što krčite sebi put iz zatvora, ovde ćete to uraditi iz...pa bolje da vam ne otkrivam, neka to ostane tajna. Mogu još da kažem da ćete (ako ste igrali PC verziju) uživati u mnoštvu novih nivoa, što je svakako za svaku pohvalu.
Single player verzija RTCW-a je svakako za svaku pohvalu ali na momente postaje jako monotona. Većina misija se svodi na - idi uzmi taj ključ, pa idi pobij ovih 48 zombija, pa se onda vrati i otvori ona vrata da bi spasio Loru od Grim de Vitta, pa onda opet idi okolo i onda ti je kraj nivoa (i naravno Izzy te časti novom pucom). Naravno nelinearnosti nigde. Verzija za Xbox dodaje igri jednu zanimljivost. Moguće je igrati udvoje na split-screenu u Co-operative modu, ali ova ideja deluje zaista nekako ubačeno. U stvari pre bih rekao da se neko ovoga setio kad je već ceo posao bio završen pa su odlučili da ipak i to ubace. Ceo mod deluje dosta nezavršeno. Nemoguće je snimiti pozi-











Grafika i zvuk

O ovome ne valja trošiti reči samo ćete džabe balaviti vi koji nemate XboX (i ja sa vama). Grafika ove igre je jednom rečju ludilo! I to sastavljeno od bezbroj ludila pa skupljenih na jednom mestu ((c) K. Golubović). SVAKI detalj mape je perfektno odrađen. Toliko dobro da se čovek uplaši. Zelenilo, livade, mora, turreti, izgled oružja u ruci sve izgleda kao preslikano iz života. Likovi su takođe jednako dobro odrađeni sa odličnom facial animacijom. U kretanju nema nikakvih nepravilnosti. Vojnici lepo padaju, pužu kako treba...Undeadi su posebna priča. Oni koji su ih dizajnirali mora da su ih upoznali kad su uspeli da pogode izgled svačije noćne more. Za kraljice (bosove) sam već pomenuo da su jako dobro odrađene i vidi se da se neko baš trudio i svaka mu čast. A onaj ko se bavio zvukom očigledno nikad u životu nije uzo pušku u ruke i pucao čisto da vidi kako to izgleda. Pucanj iz šmajsera ima zvuk ko udaranje mandarine o zid! Ostatak zvuka kao i muzika koja vas prati u vašim šunjalačkim misijama je odrađena perfektno. Kod nekih se doduše pojavljivao bag sa totalnim odsustvom zvuka u prva 2 nivoa tako da ako mislite da nemate zvuk samo napred. U trećem nivou ćete ga čuti.



ciju i možete igrati samo one nivoe koje ste već igrali (naravno kompjuter dodaje više protivnika u ovom modu). Ali ipak osećaj u nekim delovima je neverovatan. Primer - vi i vaš drug/drugarica/devojka/baba/deda upadate zajedno u gomilu Nemaca i ROKAAAAN-JEEEEEEE. Bum tamo, Bum tamo i za čas svi Nemci popadaše. Čudo jedno. U svakom slučaju zarad akcije žmurimo na jedno oko i kažemo bravo Nerve Software.

Glupoća postojanja

[illegible] AI je dosta čudno odrađen. Dok će na jednoj strani Nemci fino da se kriju iza predmeta i da izviruju samo da bi opalili koji metak u vašem pravcu i time predstavljati malo teži zalogaj, dotle će Undeadi koji dolaze na kasnijim nivoima ići DIREKTNO i PRAVO u vas, prosto plačući - pucaj mi u glavu, pucaj mi u glavuuuuu, time sebe praveći jako lakim metama. Stvarno nisam imao prilike da sa nekim zombijem napravim intervju o tome ali mislim da jedan pravi Zombi to nikada neće uraditi. Igra ima i Autoaim opciju koju nikako ne bi preporučio jer AutoAim podrazumeva ciljač prikovan za grudi što vas tera da trošite 45 metaka pucajući Zombiju u grudi umesto da mu cepite 2-3 metka u glavu i ćao. Ako su već rešili da pomažu ljudima koji prvi put igraju RTCW nek im autoaim bude prikovan za glavu. Ovako je više odmoć ((c) GibanicA) nego pomoć. Sve u svemu začin C, šalim se, sve u svemu na AI se potrošilo dosta rada ali taj rad je ponegde pogrešno usmeren pa imamo tih nekoliko sitnijih greškica ali globalno gledano zadovoljavajuće.

Ono što izdvaja ovu igru iz mora ostalih (osim imena) je multiplayer. Može se igrati do 16 igrača online i ceo set dolazi kompatibilan sa XboX Live! Ono što je za pohvalu su i statistike - dnevne, nedeljne i mesečne. I to ne samo u ukupnom skoru već u svim kategorijama. Ko je s kojim oružjem najprecizniji, najubojitiji, ko se najviše šteka, ko najviše bleji na serveru itd. Iako bi se od jedne ovakve igre očekivalo da pruži igračima klasičan deathmatch RTCW pruža isključivo Team deathmatch iskustva. Očigledno da je sa pojavom Counter Strike-a i sličnih većina ljudi shvatila da igrači vole da se tamane u ekipama. Tako ovde možete biti Nemac (štek) ili Ally (napadač). Zadaci su od mape do mape dosta različiti i zanimljivi tako da cenim da ćete biti zadovoljni kada vam se prigra multiplayer.

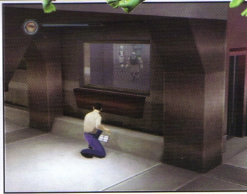
I na kraju završna reč. Teško je oceniti ovakvu igru. Prvenstveno zbog mnogobrojnih simpatija koji ljudi imaju prema Wolf3D-u. Čak i da je ova igra jako loša plašio bi se da joj dam manje od 70% da me zlonamerni fanovi ne bi dočekali ispred gajbe i uradili mi...hm... detaljni jako detaljni pregled mozga. Na sreću momci iz Nervea me nisu doveli u takvu situaciju tako da mirne duše mogu da dam ocenu ovoj igri i da je srdačno preporučim. Ima sve što vam je potrebno. Dobru grafiku, zvuk, atmosferu i ono što je možda najbitnije - fantastičan multiplayer. Uglavnom nakon čitanja ovog texta Xboxovci vi pravo kod svog pir...khm.... legalnog dobavljača originalnog softvera.

bonus IGROMER	Izdavač: Activision		Žanr: FPS		Medij: CD 1
• 1 igrač	KONZOLE	• PS2 ✓	OCENE	GRAFIKA 9	UKUPNO
• Memorijska kartica		• GC ✓		ZVUK 8	89%
• Vibracija		• X BOX ✓		IGRIVOST 8	
• Analogna kontrola		• GBA ✗		TRAJNOST 9	
		• PSONE ✗			

HULK











Da li sam vam kojim slučajem spominjao koliko ja volim da čitam stripove? Mislim, cenim da ima i većih fanatika od mene, ali isto tako cenim da sam i ja opak fanđa kada je istoimena tema u pitanju. Tako se čitalo od Fordića i Dilana, preko starog dobrog Martija, do Zara i Kula, preko Konana, Spajdija, Panišera i Fleša Gordona, pod ruku sa Kortom, Torgalom i Asterom Blistokom, Natanom neverom i Supermenom. U egzotiku bi ubrojio i Zelenu Svetiljku, Loboa, Fleša (u svih dvanaest varijanti), Tora, Fantastičnu četvorku, Grifina, Atoma, Legiju i sigurno još čitavu plejadu drugih heroja za koje verujem da niste ni čuli, a kamoli videli ih ili o njima čitali. Ali Marvel, fenomenalni, FENOMENALNI, Marvel - koji je u nekoliko navrata štampan kod nas u raznim oblicima, 'di se mogao naći Konan, Tor, Srebrni letač, Doktor Bladston i Hulk, oduvek je bio moj dečački favorit...

A i kako da ne volim Hulketa kada je on ljuta mašina za razaranje i devastaciju? Kako da ne gotiviš dečkonju kada je brutalan? Mislim, Džekil i Hajd dvadesetog veka, superiorna snaga, sila i destrukcija, teror na dve noge, zlo koje ne spava, zla i naopaka inkarnacija genocida, elementarne nepogode, bolesti, kuge i pohare, Sodome i Gomore, Armagedona i Apokalipse... sve u jednom!!! On je zaslužio moje iskreno i nedvojbeno divljenje. što nisam i ja kao on - jak i glup!? To sebi nikad neću oprostiti...

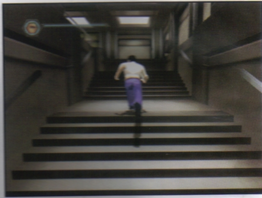
Mislim, da se ne lažemo - puno je tu imena umešalo svoje prste - Vivendi, Radical Entertainment (Dark Summit), Marvel Comics, Universal Pictures - sve su to jaki igrači i logično je da se pretpostavi da će i igra biti jaka... i za malo je uspela da bude. Ona poseduje kvalitet i adiktivnost, raznovrsnost akcija i protivnika, ali isto tako sadrži i neke probleme, koji su uspeli da umanje kvalitet, ali ti problemi nisu bili dovoljno veliki da je upropaste, kao neke druge nazovi hitove koji su se pojavili u skorije vreme.

Prvi plus je što igra ne prati radnju filma, ne poklapa se sa njom i udomljava zlikovce koji se u filmu ne vide, The Leader, Madman, Flux, Ravage, Half-life... Mislim - zašto praviti igru koja je reaktualizacija filma? Mislim, već sam odgledao - ne moram mehanički da ponovim sve što je vodeća uloga uradila da bi se divio svojoj inteligenciji (koja mi za pomenutu radnju ni ne treba, al ajde, prim.aut.). A i Hulk nije bio aktuelna teme poslednjih par godina, što da se današnjoj omladini ne približi kao heroj (ili anti-heroj, zavisi od toga kako ga gledate...)?

Problem nastaje u generalnoj koncepciji igre, koncepciji koja podrazumeva da se "troše" dva kontrolna metoda. U jednoj misiji ste doktor Brus Bener, u drugoj ste "mali" zeleni... i baš tu leži najveći problem, PROKLETO JE ZABAVNO voditi Hulka. Programeri su mislili da će previše bezumnog nasilja i primena tak-











tike "salomi i sravni sve što se nalazi na putu" dovesti do monotonije, ali nisu švatili da je BAŠ TO ono najbolje kod Hulka i da BAŠ TO nikako ne može da bude monotono... Pomirimo se sa tim da meni nije za cilj da se gegam okolo kao sakati Brus, guram kutije, vučem poluge (opet te proklete poluge, prim.aut.), šunjam se na sve četiri oko stražara, do "dokumenata" koji će mi nešto razjasniti, nemoćan ni da napadnem, ni da prebijem... Meni je cilj obratno - da skočim na automobil i ulubim ga, sejući strah, paniku i paranoju u 12 i petnaest, u srcu centra grada, čupajući noseći stub zgrade, zamahujući njim levo-desno, a zatim ga hitajući u pokretno vozilo, koje eksplodira i pali desetak okolnih kuća... To ja hoću! Da se pohevtam sa bosom na sred ulice, čupajući hidrante, bandere i odlamajući klupe sa poda njemu o tintaru, pa da ga savatam za nogu i da ga zbacam ko kesu za djubre u obližnji zid, koji treba da prsne ili makar da se uruši od siline udarca. Mislim, kad vodite Hulka, nema mnogo razmišljanja - akcija, akcija i samo akcija. A i veoma je responzivan i inteligentan, sve sluša mali što mu kažete. A kada mu loše kažete, on zna da se okrene i da vam pogledom naznači "Znam BATE da nisi hteo da zavitlaš kola u prazno, nego u grupu dušmana, sad ću ja to, nema da brineš". Znači šta je bolje - Brus koji ne može ko čovek da pomeri kutiju sa mesta na mesto, ili bezumni, ogromni, zeleni MAMUT, koji seva onim BUKAGIJAMA ko blentav, te hvata protivnike i diže ih, ostavljajući vam višestruke opcije kako i na koji način da ih rešite...?

Cenim ja trud, znam da su Vivendi-jevci hteli da uvedu nešto za nijansu originalnije, da pokažu aspekt obojce - malo akcija, malo poluge, prekidači i šunjanje - ali ako mi to ugrozi zabavu i unese faktor iritacije, to već nije u redu.

Znači tu su obojca, tu je 30-ak misija i tri nivoa težine. Tu je i sijaset zaključanih bonusa, animacija i kojekakvih zezalica koje će vas zaokupiti na neko vreme... Tu je i posebno iznenadjenje - treći kontrolni metod, ali vam ovo neću otkriti do, bolje je da pogledate film nakon igranja igre i sve će vam biti jasno (ili pogledajte u nekom budućem Bonusu, verovatno će biti objavljena šifra).

što se grafike tiče, izgled animacija malo odudara od izgleda igre (po STILU ne po KVALITETU), ali je to simpatično uklopljeno. Isto tako je kvalitetno pokazan Hulkov "potpis", način na koji se sve PROMENI kada on prodje. Neki efekti su zaista sjajni, ali ono što mi se najviše svidja u celoj priči - to je frejm rejt. Mogu da vam kažem, da za razliku od svih ostalih opisa ovde mogu da skinem kapu pred činjenicom da je konstantno prisutno 60 FPS-ova... majestralno! Naravno, ima tu i loših strana. Kamera. Nije ostavljeno kao mogućnost nezavisno rotiranje kamere, što u nekim situacijama deluje veoma ograničavajuće. Dešava se da se nekada kamera zaglupi, ali ni to nije toliko drastično da bi unizilo ugodjaj. Muzički je sve dobro odradjeno, podržan je stereo i Dolby 5.1, glas je pozajmljivao glumac koji tumači Benera u filmu (Eric Bana), a zvučni efekti, iako ne savršeni, su veoma raznovrsni.

Naravno, već se govori o potencijalnom nastavku. Kako ja gledam na sve to, dovoljno bi bilo da uklone Bener misije, da osveže sinematike, malo doglancaju grafiku, poboljšaju kameru ili je otključaju i ubace neki sitan, ali originalan detalj i eto ga pravi hit... U medjuvremenu, ostaje vam da se zabavite sa ponudjenim. A i ne sumnjam da će te da uživate.

I za sam kraj da pozdravim sekicu Newenu, koja me valjda čita, negde u mraku Vračara...

bonus IGROMER	Izdavač: Activision		Žanr: Akcija		Medij: CD 1
• 1 igrač	KONZOLE	• PS2 ✓	OCENE	GRAFIKA 8	UKUPNO
• Memorijska kartica		• GC ✓		ZVUK 8	82%
• Vibracija		• X BOX ✓		IGRIVOST 8	
• Analogna kontrola		• GBA ✗		TRAJNOST 8	
		• PSONE ✗			

UNLIMITED SAGA

OK, svi znamo Final Fantasy kao jedan od najuspešnijih i najdugovečnijih RPG serijala na konzolama koji je kompaniji Square (Enix) doneo neslućenu zaradu i popularnost. No, jedan drugi serijal RPG-ova u izdanju Squarea postoji već deceniju - SaGa serijal, koji je, kako ono kažu "sve što Final Fantasy nije", naravno, osim kada se radi o kvalitetu. E, pa najnoviji izlet u svet SaGa igara, i prvi na PS2, je nažalost uspeo da bude sasvim drugačiji od FF igara i po pitanju kvaliteta. Tačnije, njega skoro da nema...

Ja sam, moram priznati, s nestrpljenjem očekivao igru Unlimited Saga, jer imala je veoma visok, ili u najmanju ruku zanimljiv pedigre. Ranije SaGa igre su se odlikovale veoma posebnim načinom na koji vam iznose priču i predstavljaju svet i likove, što je i bio njihov glavni kvalitet, pogotovo kada se radi o igri SaGa Frontier 2. Naime, zaplet je u SaGa sistemu bio uvek predstavljen veoma NElinearno: imali ste mogućnost da vodite više likova (nekada čak i potomke likova koje ste prvobitno vodili) koji su prolazili kroz svoje životne priče i time davali jednu bogatu sliku sveta i nekih "globalnih" dešavanja. Sam RPG sistem je tu bio sekundaran - išli ste od jedne do druge lokacije prateći priču lika koji vodite u tom trenutku, a na nekim lokacijama je bilo fajtova po tipičnom random encounter sistemu, plus poneki šef. Likovi stiču nivoe, poboljšavaju im se Hit poeni i magični poeni, a korišćenjem raznih oružja u borbi likovi stiču nove vrste napada koji se mogu koristiti samo ako je ta vrsta oružja opremljena. Sve to je bilo začinjeno mogućnošću otkrivanja kombo napada (ako dva ili tri lika izvedu određene napade/magije, one se ukombinuju u novi, jači napad) što je unosilo dodatnu zabavu u inače veoma prost potezni fajt. Dodajte na to i preslatku 2D grafiku i imate veoma ugodan... ugođaj. Ali, kao što rekosmo, najzanimljiviji aspekt SaGa igara je bila priča, tačnije, način na koji je ona izložena i koji je omogućavao igracima da nekoliko puta prođu kroz igru da bi otkrili sve moguće vezije priče.

E sad, Unlimited SaGa je trebalo da bude sve to na kvadrat - za početak, birate jedan od sedam (7 bre!) likova koje ćete voditi i priče su različite za svakog - čak ćete sretati neke od ostalih 6 likova dok igrate! Da, uz sedam različitih priča smeštenih u isti svet, mogućnosti deluju neograničeno: sati igre će vam trebati da odigrate svaku od sedam priča, pogotovo ako se trudite da sve odradite kako treba. Ali, ovaj put su sve šanse da to nece moći da uradite...

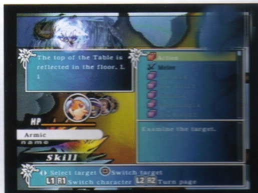
Jer prosto nećete imati živaca. Snage. Volje. Jer ovaj put je sve podbacilo. Sam svet je još i simpatičan, a i idejama za priče sedam likova



ne možemo mnogo šta da zamerimo - ali u izvedbi su tvorci potpuno i sasvim zakazali. I to toliko gadno da se pitamo da li su još uvek zaposleni. Dijalozi su smešni (dok ne postanu iritantni), a događaji koji čine zaplet krajnje predvidljivi. Interaktivnost u onom smislu u kome smo navikli od RPG-ova prosto NE POSTOJI! OK, cenim ja što su tvorci pokušali da naprave delimično originalan način prolaska kroz igru, ali ne mogu da cenim to što su smislili, jer je prosto - loše i nezanimljivo.

Vidite, ova igra gotovo da ne nudi ono osnovno što svaki normalan igrač ište, a to je - igrivost. Ne narode, Unlimited SaGa je u suštini jedan veliki MENI (količina menija u ovoj igri je neverovatna, opterećujuća i odbo-



















mal, s jednim akcionim aspektom, a to je borba (o njoj nešto kasnije - jer ona je loša na sasvim poseban nacin, na čemu treba cestitati tvorcima). Naime, igra prati standardni šablon RPG-ova: grad-dungeon-grad-itd (s tim što se dungeoni u ovoj igri zovu "misije"). No, gradovi su u suštini meniji, sa crtežima likova i određenog lokaliteta. OK, to smo videli u mnogim old school igrama, a ponajviše u dobrim taktičkim RPG-ovima (Vandal Hearts, recimo). No, te igre su imale fajt, koji je i bio poenta, a priča je bila tu da zasladi stvar. Unlimited SaGa se ponosi pričom (koja i nije nešto) i načinom na koji je izlaže (OK, to stoji), ali nema ništa drugo! Čak nam je oduzeto i zadovoljstvo istraživanja po gradovima! A i po dungeonima!

Jer, kada dođete u dungeon - opet nema prave igrivosti, već sve podseća na nekakvu društvenu igru koja je (loše) prerađena za konzole, a igra se putem - pogađate - menija! Nema slobode kretanja, već su dungeoni podeljeni na polja, a vi se uvek možete kretati samo jedno polje! Kada stanete na novo polje, igra vas obaveštava šta ste našli - fajt ili neku zamku. E, tu dolazimo do ono malo arkade i akcije. Najtužnije je što se oba rešavaju na isti način, koji je trebalo da bude "nikad do sada viđeno rešenje", a ispalo je prosto stiskanje dugmića s velikom dozom glupe sreće. A tek grafika... jooooj.... Posle, posle... Borba se izvodi preko nečeg što se zove Reel combat system, a svodi se na stari dobri rulet, koji treba zaustaviti u pravom trenutku da biste izveli napad. Na tom "točku sreće" se nalaze i specijalni napadi, koje možete uvezati u combo. No, to zahteva da nabodete pravi napad dva ili tri puta uzastopce (tj. sa dva ili tri lika), što je izluđujuce teško! Prokleti specijani napadi su toliko mala polja na tom točku (ne)sreće, da se možete zaista smatrati srećnikom ako nabodete neki! A postizanje komboa bi zahtevalo da vežbate besomučnije od matorog propalog kockara u Las Vegasu, što niko s dva grama mozga ne bi želeo da radi. Ne sa ovom igrom. Da ni ne pominjemo komplikacije kao što je činjenica da likovi imaju Hit Poene, koje čak mogu sve da izgube i da ostanu u borbi, ali i Life Poene, LP, koje ne bi smeli da izgube jer će onda umreti mladi i neeksploatisani - a LP se ne može povratiti osim odlaskom u krčmu. Naravno, uglavnom nemate pojma kada i zašto neki napad osim HP-a skida i LP. I na kraju, kao vrhunska uvreda, dolazi saznanje da ne samo da ne dobijate nikakav EXP posle borbe, već i da manje-više nemate nikakvu mogućnost upravljanja razvojem svojih likova!!! Da, deco, osobine likova ćete moći da povećate tek po završetku cele jedne misije (dakle, ako napustite dungeon na pola, kao da niste tamo ni bili - a često ćete morati da se vraćate u grad, jer na svakom koraku ćete se tući, tući i tući, a LP ce nestajati brzo poput piva ispred Uroša), a ionako će tada vaši likovi steći skillove koje je igra htela da steknu, tako da nije bitno... Ma, ništa nije bitno...

Da, Unlimited SaGa ima veoma karakterističan i originalan vizuelni dizajn: 2D crteži likova na 2D pozadinama, koje su nekada zaista lepo nacrtane, ali često deluju i kao loše skenirane razglednice! Fuj! Animacije u igri gotovo da nema, je li vam to jasno? U borbi je ima nešto malo, ali to sve izgleda prilično jadno. Kad samo pomislim da je Square i tu 2D animaciju najavljivao kao nešto novo, za šta je čak potpisan ugovor s kompanijom Adobe, tvorcima Photoshopa... Ja stvarno ne vidim šta tu ima posebno. Šta je to zahtevalo da se angažuje ni manje ni više nego Adobe? Jedino što vadi ovu igru je zvuk - sjajne muzičke teme bi mogle da daju ovom disku bar neku vrednost: možete ga slušati. Kad se već ne da igrati...

bonus IGROMER | Izdavač: Square-Enix | Žanr: RPG | Medij: DVD 1



- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE		
GRAFIKA	4	UKUPNO
ZVUK	7	34%
IGRIVOST	2	
TRAJNOST	7	

ARC THE LAD







Do pre nekoliko godina malo je ko uopšte čuo za japanski RPG serijal po imenu Arc the Lad. Ali, šta je tu uopšte čudno - koliko samo Japosi proizvode RPG-ova - i ne samo RPG-ova - za koje nikada nismo čuli, niti ćemo čuti. No, sve se to promenilo kada je zaslugom sjajnih ljudi iz američkog Working Designsa ceo serijal od tri igre preveden na engleski i veoma brzo stekao gomilu poklonika. Sony nije bio mutav da ne primeti ovaj prilično veliki uspeh za jedan opskurni japanski RPG, i rešio je da mnogo jače podrži prvu Arc the Lad igru za PS2.

E, sada je došlo vreme da vidimo da li je mnogo ozbiljnija produkcija u saradnji sa snagom konzole kao što je PS2 donela nove kvalitete ovom veoma cenjenom "tradicionalnom" japanskom RPG-u (tradicionalnom u smislu da se drži svih onih konvencija i principa igrivosti i prikazivanja priče koji su nam dobro poznatih iz popularnijih japanskih RPG-ova, kao što je naravno Final Fantasy).
Priča nove Arc the Lad igre je smeštena nekoliko vekova posle događaja iz prve tri igre, tako da ako ste kojim slučajem igrali neku od njih, pa se još emotivno vezali za njihove glavne likove (tanka šansa da ima nekog takvog ovde u Srbiji, ali nikad se ne zna) - nema vam radosti, jer vodićete sasvim nove junake. Kao i ranije, priča igre je poput knjige, podeljena u poglavlja. Ali to nije sve - sama priča ima dva glavna junaka, tj. dva toka koji se smenjuju i prepliću. Sama tema vam je verovatno veoma dobro poznata: Kharg je princ, naslednik trona kraljevstva koje je odavno izgubilo staru slavu, ali je i dalje uticajno, dok je Darc pripadnik zverolikog naroda Deimos (oni su poput ljudi, ali sa nekim fizičkim i psihičkim osobinama zveri - Darc. npr. ima krila, a i njegov duh je nalik ptici: slobodan i željan lutanja i avanture). Naravno, oba ova mladca imaju neku svoju tegobu. Kharg bi želeo da bude borac i ide u rat koji ljudi vode protiv Deimosa, ali dužnosti kraljevića mu to ne dozvoljavaju. Darc je, s druge strane, rođen u ropstvu, a trenutno je u službi podlog Geedoa, koji uživa da Darca (veoma bukvalno) matretira i muči.

Budimo iskreni: da li će vas iznenaditi ako vam razotkrijemo da su ova dvojica u stvari davno rastavljena braća? Ma neee - nismo vam ništa upropastili što smo vam ovo rekli, verujte! To je samo početak priče, šlag na torti, kora od pite... Arc the Lad: Twilight of the Spirits će vas voditi kroz glomaznu, lepo osmišljenu priču punu detalja, iako ne i baš neočekivanih preokreta. Ipak, tu ima dovoljno veličanstvenosti i epike za jedan omanji Final Fantasy, iako nema baš tako suptilne razrade likova, kao ni pravog ljubavnog momenta. U svakom slučaju, za ljubitelje dobre i lepo ispričane priče zabave ima napretek. Nažalost, kao što to obično biva u ovakvim igama, ta lepota je postignuta na uštrb slobode igrača. Tačnije, ova priča je linearna poput tramvajskog saobraćaja: uvek na kraju stiže na isto mesto istim putem, bez obzira koliko puta njime išli. I dok velike igre poput FF-a taj nedostatak slobode nadograđuju koliko sjajnom pričom koja čini da baš želite da idete tamo gde su tvorci zamislili da idete, toliko i gomilom mini-igara i tajni koje daju posebnu draž celoj igri, Arc the Ladu ovaj drugi momenat nedostaje.

Arc the Lad: Twilight of the Spirits se razvija po dobro poznatom šablonu - kada završite sve na jednoj lokaciji izlazite na mapu po kojoj se krećete prostim odabirom sledeće lokacije (kao u Grandia igrama ili u FFX). Na putu do tamo ćete susretati protivnike - i













iznenađujuće, samo na mapi sveta možete upasti u borbu, ako se ne računaju borbe koje su zacrtane pričom. Nije ni to loše, jer Twilight of the Spirits nema baš neki spektakularan sistem borbe koji biste želeli da besomučno upražnjavate. Ne ako ste igrali druge slične igre.

Pre fajta možete odabrati koji će likovi u njemu učestvovati, i opremiti ih. Svaki lik uvek ima isto oružje, a oružja se ojačavaju sticanjem predmeta koji se na njih kače i poboljšavaju im "performanse". Isto važi i za opreme. Zeznuto je i što lik može da nosi još samo tri "ostala" predmeta, tako da morate dobro da pazite šta će likovi poneti u borbu, jer neopremljenim predmetima ne možete pristupiti usred makljanja. Sam fajt je jasan kao suza: borba je potezna, s tim što se likovi mogu slobodno kretati (plavi krug jasno predstavlja radijus kretanja lika u jednom potezu), a pored kretanja mogu izvršiti i jednu akciju - udarac, specijal ili bacanje magije. Naravno, ako uradite akciju pre kreketanja, ništa od kreketanja. Zanimljiva začkoljica postoji s predmetima koje ostavljaju ubijeni protivnici - morate tokom samog fajta doći do predmeta, stati na njega i pokupiti ga posebnom akcijom! A, a?
Posle fajta dobijate standardni EXP, pomoću kojeg stičete nivoe, čime se poboljšavaju opšte osobine lika. Tu su i spirit stones, kamenčići koji se troše za magije, po poznatom principu - što jača magija, to troši više kamenčića. Za uspešno završenu borbu likovi će dobiti i malu količinu Skill Poena, koji se troše za kupovinu specijalnih napada i učenje novih magija.

Što se tehnikalija tiče, najnoviji Arc the Lad uglavnom izgleda veoma lepo - što se kaže, vidi se da je tu radila pegla. Sve je u 3D-u, ali su okoline tako bogato i kvalitetno izrenderovane da je to prosto milina gledati! Tvorci su uspeli da ostvare lep, bajkovit fantazijski svet, kako dizajnom, tako i izvedbom. Sami likovi su standardno dobro-ložački dizajnirani, ali njihovi 3D modeli baš nisu na nivou sa okolinom. A ni animacija u cut-scenama takođe nije baš vrhunska, mada je u borbama sasvim OK. Zato su meniji lepo osmišljeni i jasni kao kristal. Što se tiče zvuka, Arc the Lad: Twilight of the Spirits je tu takođe standardan - s tim što je standard za japanske RPG-ove sjajan soundtrack! A melodije u ovoj igri su pun pogodak - mešavina klasike i gitarskih rifova, sa sve temema koje prate likove i određene situacije. Baš kao što treba. I glasovna gluma je veoma dobra, vidi se da su to radili ozbiljni profesionalci. Jedino što smara je što likovi u fajtu baljezgaju razne gluposti, koje bi kao trebalo da budu kul komentari tipa: "sa ću te zgromim pa ću da te papnem". No, zamislite samo moje oduševljenje kada sam provalio da se ti komentari mogu isključiti u meniju!
Arc the Lad je u suštini prava stvar za sve koji vole japansku RPG školu: autentičan predstavnik koji bi mogao da stoji u rečniku igara pod stavkom "japanski konzolarni RPG". Ja bih rekao da je to kompliment.



bonus IGROMER

Izdavač: SCE	KONZOLE		Žanr: RPG		Medij: DVD 1
• 1 igrač	• PS2	☑	OCENE	GRAFIKA 8	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	☑		ZVUK 8	80%
• Vibracija	• X BOX	☑		IGRIVOST 7	
• Analogna kontrola	• GBA	☒		TRAJNOST 7	
	• PSONE	☒			

ALTER ECHO



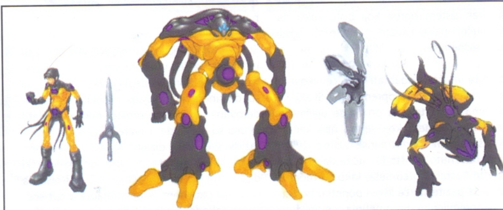












Alter Echo je igra koja je puno obećavala. Tvorci su u njoj pomešali nekoliko dobrih ideja koje smo na ovaj ili onaj način mogli videti u nekim vrhunskim akcionim igrama, a hteli su da Alter Echo po ideji ostane prosta, čista akcija. A šta su napravili?

Sam zaplet i nije nešto mnogo bitan, ali objašnjava ključnu novotariju u ovoj igri, tzv. PolySuit morfovanje (polako, sve ćemo vam objasniti). Sve se događa u dalekoj budućnosti, u kojoj je jedan pronalazak promenio sudbinu čovečanstva. Nasuprot uobičajenom mišljenju, ne radi se o nadsvetlosnom pogonu ili nanobotima, već o posebnoj vrsti supstance po imenu Multiplast, od koje se može napraviti bilo šta. No, samo su određeni ljudi sposobni da manipulišu Multiplastom i da od njega stvore svakakva čuda, a među njima se posebno ističe jedan po imenu Paavo. Kao što to obično biva kada si baja do jaja, Paavou je nešto odlepilo u glavi, i pošto je inscenirao sopstvenu smrt povukao se na jednu planetu na kojoj može na miru da pravi razne Multiplast-eksperimente, od kojih je do sada najuspešniji nova varijanta Multiplasta po imenu Echoplast, čija je glavna osobina što može da promeni oblik na samu pomisao o menjanju oblika. Od toga materijala je napravljeno odelo, tzv. PolySuit (aaaa, tako znači!) koji se može promeniti tj. morfovati u tri različita oblika. To odelo je dopalo ruku našeg junaka Nevina (ah, kako... nevino... ime) koji će ga iskoristiti za borbu protiv ludog Paavoa i njegovih ludorija.

I tu počinje prilično tipična 3D akcija iz trećeg lica, koja se, kao što ste skapirali, izdvaja iz mora sličnih po tome što lik koji vodite može da ima tri oblika, od kojih svaki ima neke posebne osobine. Osnovni Nevinov (hihihi - Nevin) oblik je tzv. Sword forma, ratnik s mačem, koja je najubojitija u borbi prsa u prsa, a bogami i najbrža. Drugi oblik je Stealth forma, koja po izgledu podseća na gušteroida. Glavna odlika bi trebalo da joj bude šunjanje, ali šunjanju ipak nema mesta u igri čije je osnovna poenta ubijanje hordi neprijatelja koji bezglavo jurišaju na vas u svakom trenutku. To su valjda i tvorci (malko prekasno) shvatili, te su omogućili Stealth formi da a) se pentra po određenim zidovima i tako stigne do delova nivoa do kojih se inače ne može stići i b) ima poseban kameleonski napad - tj. dug jezik kojim hvata protivnike i privlači ih k sebi ili ih baca u vis. Treći oblik je Gun forma koja je robotolika, mada više po ideji podseća na tenk ili pokretni topovski bunker. U ovom obliku se Nevin (aha-haha - Nevin) veoma sporo kreće i nema mogućnost borbe prsa u prsa, ali je zato ubitačan na daljinu, kako svojim topom koji













ima neograničenu municiju, tako i svojim bacačem granata koji mora da se puni neko vreme posle upotrebe.

No, sve su šanse da ćete uglavnom koristiti Sword formu, jer, suočimo se s istinom - ona je i najzabavnija. Igra vam omogućava da ubijanjem protivnika čak pomalo i napredujete u RPG maniru (mada to najviše podseća na legendarni Devil May Cry), pošto tako stičete poene koji se mogu potrošiti na nove poteze (koji vam donose brže, jače, bolje uništavanje protivnika, ali su nažalost najprimenjiviji u Sword formi), što opet podseća na Plač đavolov, ali i na to da su takve stvari sada postale standard u akcijama iz trećeg lica. Naravno, igra nudi i komboe, koji postaju posebno zanimljivi kada počnete da kombinujete forme u sred tabanja nekog protivnika (standardan primer je da u Stealth formi uhvatite nesretnika jezičinom, vinete ga u vis, onda se pretvorite u topče i oduvate ga još dalje, da biste ga na kraju dočekali na vrh mača... Kuuul).

E, sad, i ovo bi u suštini bilo sasvim fino, ali tvorci su osetili potrebu da ubace još štogođ u ovu igru - i tako je Alter Echo obogaćen mini-igrom koja se zove Time Dilation iliti "razvodnjavanje vremena"... Bukvalno. Iako će većina vas odmah posmisliti: "Aha! Max Payne!!!", ipak nije sve tako jednostavno. Jeste, istina je da kada pritisnete R3 i uđete u Time Dilation vreme u igri staje, a svi na ekranu (uključujući i Nevina.... Buaahahahha - Nevin) postaju 2D ikone. No, onda se uključuje mini-igra u kojoj je potrebno da u pravom trenutku pritisnete dugme da bi Nevin (joj, ne mogu više da ponavljam to ime, ubi me) zveknuo protivnika, što će vam biti prikazano kratkom animacijom u kojoj naš baja već nekako bajinski razmontira dotičnog nesrećnika. Ako uspete tako da povežete nekoliko protivnika, sve su šanse da ćete očistiti ekran. No, sama mini-igra baš i nije zabavna, jer se uvek svodi na ubadanje pravog trenutka da se lupi dugme, što ume brzo da dosadi. Dakle, razvodnjavanje vremena.

A to je i najveći greh ove igre uopšte. I pored svih kul mogućnosti s PolySuitom i čak poneke prilike za uključivanje mozga, sama akcija je prilično jednolična - horde glupavih protivnika nasrću na vas, a vi ih lemate ili upucavate. Jedino boss fajtovi i, kao što pomenusmo, poneka prosta zagonetka (tipa: "kako proći dalje") razbijaju tu monotoniju. Tu ne pomaže ni činjenica da Alter Echo baš i nema neku spektakularnu grafiku. OK, nije da insistiramo na tome da grafika čini igru, ali ovakve akcione igre u poslednje vreme mahom imaju odlično



animirane likove, ludački dizajnirane i šarene nivoe i gomile raznovrsnih protivnika i specijalnih efekata - a akcija gde sve oko vas prašti, leti, skače i ruši se je ipak zabavnija. Alter Echo je po svim tim pitanjima jedva iznad proseka.

To ne znači da nije zabavan. Samo je mogao da bude mnogo zabavniji, sa ovako finom idejom, a i da izgleda mnogo kreativnije, istripovanije i, prosto, da bude mnogo veće loženje. Možda sve to vidimo u nastavku...

bonus IGROMER — Izdavač: THQ | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	6	74%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	8	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

FREAKY FLYERS













U poslednjih nekoliko godina nismo se naigrali igara poput Super Mario Kart, Diddy Kong Racing ili Bomberman...

A da li je tome došao kraj sa igrom Freaky Flyers tek ćemo da vidimo. Igra pomalo podseća na pomenuti DKRacing, ali u stvari dosta toga je različito. Kontrole u ovoj igri su standardne kao i u svim ostalim igrama ove vrste. Imate gas, kočnicu, okret i pucanje. Proizvođači su tu ubacili još jedno dugme za majstorije, koje vam omogućava da izvodite svakojake vratolomije a sve u cilju da izbegnete da poginete. Možda najimpresivnija stvar u ovoj igri je prezentacija. Sve, od glavnog menija pa do početka igre izgleda kao iz crtaća. Svaki od likova ima svoj CG film, dug oko minut. S obzirom da ima 15 likova to je dosta filmskog doživljaja. Što više to bolje, jer su svi filmovi totalno otkačeni. Morali biste ih videti da biste znali o čemu govorim. Zajedno sa nekim ljudskim likovima, postoji i Bigfoot (poznatiji kod nas kao Veliko stopalo), sve do ogromnog robota i slatkog malog majmuna. Kao u DK Racing, likovi su nesrazmerno veći od svojih vozila tako da ih sasvim jasno možete videti kako upravljaju. Svi nivoi su dobro urađeni. Veliki su i urađeni u maniru interaktivnog crtanog filma. U prvom nivou npr. svuda oko vas je drveće koje možete srušiti, nadajući se da će pasti na nekog ko je ispred vas. Postoji i veliko stopalo kome treba pomoći da se vrati kući, zatim mali grad u drveću kroz koji ne morate da prođete, ali ja sam naravno prošao. Svaki od nivoa sadrži nekoliko alternativnih puteva koje treba pronaći, i proći će dosta vremena dok to ne uradite. Povrh svega postoje razne stvari koje treba da pokupite kao npr.orahe (ili potkovice u jednom nivou), da pucate u strateški postavljene mete, da otključate skrivene likove.

Ova igra mnogo obećava i može da dostigne slavu svojih već pomenututih prethodnika. Zabavna je, brza i sa velikom dozom humora, ali možda jedina stvar koja nedostaje jeste mod za 4 igrača (osim na Xbox-u). Kao tipična kart igra, ona nam nam nudi 15 najrazličitijih likova, svaki sa svojom istorijom.Tu su Pilot X (misteriozni vanzemaljac), potom šeik Abdul (naftni bilioner koji voli da se trka na svom letećem ćilimu). Postoji naravno još čudnih likova. Čudo od deteta Semi Vasabi ili nemački torpedni experiment Trejsi Torpedo, ali nijedan od njih nije čudniji od Marselsa Moreza, sijamskog blizanca koji se non stop svađa sam sa sobom. Razlike između likova su se dobro uklopile u igru. Kao još jedan bonus ovoj igri, igrači mogu da pucaju i iza sebe. Ako ste igrali neku ovakvu igru ranije, Freaky Flyers će vam izgledati kao da ste je već igrali.

Ono po čemu se ova igra razlikuje od ostalih iz svog žanra jeste sama veličina nivoa. Neverovatno prostrani i nastanjeni sa raznoraznim preprekama, prečicama i drugim trkačima, kroz koje možete raditi skoro šta vam je volja. Dok vaš drugar bude hteo da prati put preko planine, vi ćete možda hteti da idete kroz planinu. Sa raznim oružjem, tehnikama i gomilom mini igara, ova igra će vas zaokupiti duže vreme (Napad Bandito prosto oduševljava).

Grafika podseća na Wacky Races i druge Hanna Barbera crtaće sa preuveličanim delovima tela i izrazima lica. Freaky flyers je jedna apsolutno pozitivna i smešna igra, i donosi mnogo više nego što smo očekivali. Nikako je nemojte "preleteti" pri izboru!





bonus IGROMER — Izdavač: Midway | Žanr: trke aviona | Medij: CD 1

- 1-2 igrača
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE		
GRAFIKA	10	UKUPNO 88%
ZVUK	9	
IGRIVOST	9	
TRAJNOST	10	

bonus

NABAVITE STARE BROJEVE!



Odaberite brojeve koji vam nedostaju, javite nam se u redakciju i mi ćemo Vam ih poslati poštom!

PRETPLATITE SE NA bonus

Petar Petrović
Ul. Beogradska br. 25
11000 Beograd
1100,00
Hiljadustodinara
BONUS, Poštanski Fah 32
11050 Beograd 22
Pretplata na BONUS br. 29-34

Popunite poštansku uputnicu, unesite željeni iznos pretplate i popunite je kao na datom primeru. Izvršite uplatu na šalteru pošte i Bonus će početi da vam stiže na kućnu adresu, pre izlaska na kioske, bez daljnih PTT troškova.

NOVE MOGUĆNOSTI PRETPLATE!







3 meseca - 550 din ili 680 din + poklon standardni džojstik!
6 meseci - 1100 din ili 1260 din + MEMO kartica!
11 meseci - 2000 din + A1 poster Lare Croft!

telefoni redakcije 011/380 77 12, 380 77 36
Sve informacije mozete pogledati i na sajtu
www.bonus.co.yu

SNOOKER 2003

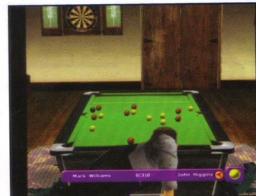












Snuker. Ah taj snuker. Vrhunac umešnosti igranja igre po imenu bilijar. Sati i sati (dani i dani, godine i godine) vežbanja. Neprekidno razbijanje, sastavljanje, vežbanje poteza, izračunavanje i naravno razmišljanje. Da ne računamo teorijsko vežbanje, učenje pravilnog držanje štapa, pravilne upotrebe kiksa, pa tu je i pregled igre i rizik. Ma taj bilijar ti je u stvari jedna mnogo čudna i složena rabota. I onda kad se okoziš od vežbanja, kad napustiš sve drugo (porodicu,devojku, dečka, psa/mačku/zlatnu ribicu, školu) i misliš da si kralj, opet može da se pojavi neki paćenik koji je ipak više vežbao od tebe a uz to još ima i više talenata i počisti te sa zelene table. Ali ipak vredi, ipak možeš da odeš u obližnji bilijar-klub isprozivaš one naduvene igrače isprozivaš ih i pokupiš im sve pare koje imaju (ali onda bolje gledaj da ti je štap za bilijar čaroban i da možeš da sedneš na njega i brzo odletiš, u protivnom neće ti ostati ni pare ni kosti). E tako sad smo ispričali storiju o običnom, osrednjem igraču poluprofesionalcu. A oni pravi, oni iskreni ljubitelji bilijara oni koji su spremni da život ostave na stolu, oni igraju snuker. To je već izazov. Sto za 1/3 veći od običnog, manje kugle. Ja lično koji sam celu svoju osnovnu školu proveo u bilijar klubu sam se uplašio kada sam vidio koliki je taj sto (u Beogradu postoje samo 2 stola za Snuker - jedan u Domu omlaine i jedan u Zemunu). Može li biti išta teže? Ali kad se to nauči onda zaista možete sebe da nazovete pravim igračem bilijara (i da zajedno sa suparnikom kojem želite da uzmete devojku, odete i isprašite mu zadnjicu na njene oči. Baš da vidim u čiji će onda zagrljaj da padne). Dok sam ja pokušavao da malo bolje naučim igranje bilijara obavezno sam se (radi boljeg pregleda) služio pomagalima, tj. realnim simulacijama bilijara na kompu/konzulači. Jedna od svakako najboljih je bila 3D ultra cool pool na PCu koji je pored jednostavnossti pružio i odličan osećaj pri igranju. Na polju snukera nažalost nije bilo ni pokušaja da se napravi kakav ozbiljan pokušaj. Ali evo serijal World Championship Snooker se na sreću nastavlja. I posle prošlogodišnje edicije za 2002. godinu koja je zaista postavila neke standarde, dolazi nam izdaanje za 2003 godinu koje pokušava konačno da ubedi ljude kako je WCS najbolja simulacija bilijara. E sad da bi videli da li su uspeli pročitajte nadolazeći text. Verujte mi na reč da nećete za džabe istrošiti vreme.

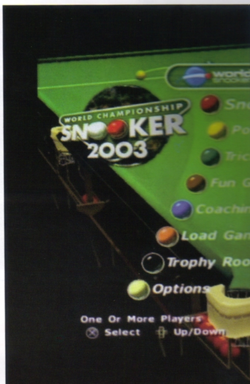
Odmah na početku da razjasnimo. Ovo je potpuno REALNA simulacija bilijara. Kao što je teško naučiti snuker u pravom životu tako je i u ovoj igri. Ako igri date dovoljno vremena i potpuno se posvetite postaćete kralj. U igri je predstavljeno oko 70 igrača, uključujući i 34 iz čuvene snukerske elite. Neki od najboljih fipro igrača su izostavljeni verovatno zbog količine (ili nekoličine) koja im je ponuđena... tako da na primer u ovoj igri nećete videti Jimmy Whitea (rekordera po svetskim titulama), Matthew Stievensa kao ni sadašnjeg svetskog šampiona Peter Ebdona. Ali sva ostala legendarna imena su tu poput Ronnie O'Sullivana, Stephen Hendry-a kao i najveće mlade nade Ken Doherty-a (ludak totalni kada se igra protiv njega).

Grafika

Mogli bi da modifikujemo narodnu izreku i da kažemo, jednostavno ali ubitačno. Čista jednostavnost, ja mislim da lakše nije moglo. Nema mučenja sa menijima. Samo izaberete jezik i odmah updatete na sto. Ma kako nama zvučalo, uraditi realnu grafiku jednog bilijarskog stola nije baš lako. Mnogi (pa i poznati graphic majstori) su se opekli na rađenju animacije pokreta kugli. Počev od već pominjanog 3D UCP-a taj problem je uglavnom rešen. Tako i u World Championship Snookeru imamo











Modovi

Career mod - Postoji 9 pravih stvarnih turnira na kojima možete igrati. Počinjete rangirani kao 65 na svetu. Da bi stigli na Svetski šampionat morate prvo da se dokažete na 8 prethodnih turbnira i da postanete minimum 30 na svetu. Za pobede na turnirima ćete dobijati poene lagano ćete se penjati mesto po mesto dok na kraju ne dobijete mogućnost da igra protiv majstora (dobijaćete i keš koji se troši na štapove i na devojke za zabavu...khm...). Cilj je da dođete do prvog mesta na listi i da ostanete tamo !!! Kreiranje igrača je dosta fino ali šturo. SAmo mu birate odeću i ruku kojom će udarati (možda mi se samo čini ali ,uglavnom su svi levoruki igrači veliki sabijači).

Side Games - Kao i u ediciji za 2002 godinu postoje 3 interesantne zabavne igre koje se mogu igrati. Time Bandits je poprilično čudna igra gde je svakom igraču data pa tako da je nayovemo banka vremena. Vreme koje vam je potrebno da izvedete udarac vam se oduzima od banke sa vremenom. Ali ako pogodite vašem opnenetu se oduzima određen broj vremena. Onaj ko ostane na nuli naravno gubi. Svaka kugla ima određenu vrednost u sekundama. Ostale 2 igre su poprilično glupe i smorne tako da na njih neću trošiti reči. Ove igre vam uglavnom služe kao odmor od napornog snukera i za to služe svrši.

osećaj kao da igramo na pravom stolu i sa pravim kuglama čiji bounce efekat je doveden bukvalno do savršenstva. Na drugoj strani publika i sami igrači bi mogli da izgledaju i bolje. Dakle u celini imam samo neke sitnije zamerke, ali spreman sam da progledam kroz prste ako se dovoljno uživim u igru. Kameru imate praktično u svojim rukama i za to svaka čast. Ali zvuk, zvuk je posebna priča. Kako se samo čovek može uživeti slušajući zvukove udaranja Q-balla u ostale kugle, upadanja kugle u rupu, tog skandiranja navijača. Ono što vas jedino može smoriti je tunjavi Denis Taylor koji sa svojim glupim upadicama (gistro komentarisanja) spušta atmosferu za 2 stepena. Muzika u meniju nije baš vesela pre bih rekao da su ljudi koji su birali muziku malo izmešali šta se pušta uz bilijar a šta uz Titove govore. Sad ne kažem ni ja da treba puštati Soulfly uz ovo ali simfonijski orkestar može gadno da me iznervira umesto da me smiri za razmišljanje o uglovima na marmeli.

Pošto već pomenuh da igram bilijar intenzivno mogu sebe da smatram dosta kompetentnim da odredim gejmplej ove igre. Proći će dosta vremena dok budete mogli da zaređate 50+ poena. Što takođe važi i za pobeđivanje najboljih u klasi. Tu prvenstveno mislim na ove igre sa početka texta za koje će trebati dosta sati prolivenog znoja da bi ste videli poražene.. A ako mislite da su prvi protivnici i najlakši grdno se varate. Protivnike dobijate iz bubnja i može vrlo lako da vam zapadne neki sabijač. Svaki protivnik će mudro iskoristiti SVAKU vašu grešku i naređati minimum 30 poena. A kada dođete do težih turnira samo jedna greška će vas koštati poraza. Ali do tada ćete već biti izvežbani tako da vam se glupe greške neće dešavati. O'Sullivan i Doherty jednostavno NE ZNAJU da promaše ili možda neće, ne razumem, ali meč protiv njih vas može dobrano iznervirati. Postoje 3 nivoa težine.

Begginer vam daje pomoć pri ciljanju u overhead pogledu i pri pogledu na sto. U normalu ćete imati AimingAid samo u direktnom pogledu na sto ali ne i u overhead modu. NA advanced pa već sigurno pretpostavljate da tu nema nikakve pomoći. Tada ćete imati Aiming Aid u glavi. Dve stvari umanjuju ocenu ovoj igri. Kompjuterski vođeni igrači će izvoditi potpuno nemoguće udarce koje ne može da izvede ni francuski kralj koji je prvi počeo da pegla bilijar. Takođe igra je u nekim momentima zastrašujuće teška, tako da će mnogi na početku odustati, ali oni koji nastave biće nagrađeni.



Konkluzija

Ako ste fan snukera ovo je a must have, ali ako niste opet razmislite barem o posvećivanju jedne noći ovom ostvarenju. Kada budete odigrali tu jednu noć, povući će vas i za sledeću, i nemojte odustajati, čak i kad vas cepaju sa 50-60-2658 razlike, nije bitno. Vi imate restart oni nemaju. Dakle nemojte se nervirati, nego samo mirno. Posle par dana bićete kraalj i moći ćete da cepate sve redom kao zmaj. A onda ćete moći da pogledate u omot diska i da kažete - bravo Codemasters odlična simulacija snukera. E kad to budete uradili pozovite me na jedan fer duel (bez razbijanja glave štapom...to rade samo gubitnici...khm...poput uredni...bonusa...KHM. Ne, ne, ništa nisam rekaoo...ne po glavi....joooj).

bonus IGROMER — Izdavač: Eidos | Žanr: Bilijar | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	✓
X BOX	✓
GBA	✗
PSONE	✗

OCENE	
GRAFIKA	7
ZVUK	8
IGRIVOST	10
TRAJNOST	10
UKUPNO	88%

RTX RED ROCK







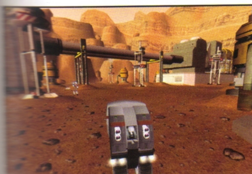
Hmmmm, RTX sta? Red Rock ko? Sta je sad ovo?E upravo to sam se ja pitao kada mi je dopalo da pišem rewiev ove igre. Odmah mi je upalo u oči da je igru ponosno krasi LucasArts etiketa, pa sam pomislio da bi to ipak i moglo da bude nešto zanimljivo. RTX je ustvari skraćenica za "radical tactics expert" što pretstavlja vladinu službu super treniranih vojnika zaduženih za specijalne operacije.

Vi preuzimate ulogu vojnika koji je u prethodnim operacijama igubio levo oko i deo desne ruke (???) ali je imao sreće jer su mi nedostatci nadograđeni hi-tech implantima koji su ga učinili jednim od najelitnijih vojika već pomenutog RTX-a, ime mu je Weeler i mnogo je ružan ali nema veze. On obrzo dobija poziv da ode na Mars da proveri status kolonija koja je pod LED (light-emitting demon) napadom. I vi treba da se njima nađete u nevolji, spasite stvar i produžite našu egzistenciju na crvenoj planeti. Kako budete dalje napredovali kroz igru saznačete više o koloniji na marsu.

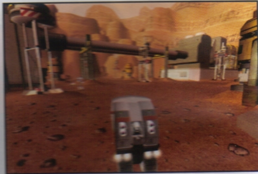
Moram da priznam da me priča baš i nije oduševila a nisam siguran da je i vas baš ostavila bez teksta, ali sta je tuje nadam se da će dalje biti bolje i hrabro krećem dalje u igru. I odmah na početku, čim sam ugledao prvog protivnika i ustremio se na njega provalio sam da je kombat sistem bukvalno očajan. Nećete mi verovati ali igra koristi stari već odavno prevaziđeni Lock-on sistem koji vas ograničava na borbu sa samo jednim neprijateljem u isto vreme, i to tako što se on jednostavno zakači i onda ulazite u borbu tako što se fokusirate na njega. Ovaj sistem je zaista pravi užas jer je biranje meta automacko i često mu se desi da nemože odmah da lock-uje nego vi budete dobrano oštećeni pre nego što dobijete priliku da uzvratite. Posle tako lošeg iskustva sa borbom očekivao sam da barem avanturistički elementi igre budu na visini zadatka i u klasi ostalih lukasovih izdanja ali nažalost ništa od toga. Prosto da čovek nepoveruje šta sebi dopušta jedna ozbiljna izdavačka kuća. Na početku svake misije imaće brifing koji vam drži vaš ženski komjuterizovani pomoćnik Iris.

Ona će vam u osnovi reći šta sve treba da nađete i pokupite, čak će vam dati i mape sa tačnim lokacijaam gde se sve to nalazi. Te mape će vam poslati na vas implat vizir koji vam stoji u glavi umesto jednog oka. Ovo će vam toliko olakšavati posao da sve ovo postaje smešno. I još jedan potencionalni šampion među manama koje možete sresti među video igrama je i očajan inventar RTX-a. Jednostavno imate mesta za tri različita tipa stvari koje možete pokupiti a to su oružja i specijalni itemi i dodatci za Weelerovo oko. E sad glavni problem nastaje kada treba da neki od elemenata svojeg inventara pronađete ili nedaj bože iskoristite, a za takvu operaciju će vam biti potrebno pravo brdo pritiskanja svih mogućih









dugmića, što zna da vam napravi pravi haos kada se nađete u situaciji da je akcija svuda oko vas i da vas jure na sve strane a vama treba pola sata da dopunite energiju i to vas tridio puta košta života a o živcima da ni negovorim. Ako niste vešti u korišćenju i nogu i nasa pri igranju ova igra definitivno nije za vas.

Ali ja sam skapirao da definitivno nije za mene pa ću da otaljam ovaj opis do kraja i da je bacam kroz prozor i gledam kako se raspada na parčiće. Nego kada me je već loša sreća navela da počinjem sve ovo daj barem da završim. Grafika je još i najbolje što ova igra ima da ponudi. Generanlo sve i neizgleda tako loše mada je odmah uočljivo da tu gomilu toga nedostaje. Naprimer mnoštvo modela da upotpune ambijent koji veliki deo igre ostavlja ironično prazan utisak. Modeli su priča za sebe, sam glavni junak ruku na srce nije loš mada mu definitivno detalji nedostaju jer izglada nekako nedovršen i jasno se oseti nedorađenost njegovih tekstura.Sto se protivnika tiče njih nema mnogo i skoro svi su isti a modeli su im ni manje ni više nogo užasni što verovali ili ne efektno utiče na igrača da igra mnogo bolje. Pitate se kako pa tako lepo, kada ugledate protivnika on je toliko ružan da vas odmah spopadnu bolovi u mozgu i moždanoj kori da ih vi instantno ubijate samo da bi sebe spasli te beda da ih gledate takve.

Svaka čast za LucasArts uveli su pravu inovaciju na polju motivacije igrača i poboljšanju njegovog učinka. O zvuku ću što kraće jer njega kao da i nema muzike nema skoro nigde a efekti se svode na glupe zvuke hodanja i trčanja kombinovanim za zvucima lasera koji pršte na sve strane.

Eto dođoh konačno do kraja i sva sreća ostadoh živ.Stvarno neznam šta više da vam kažem potpuno sam fasciniran time šta jedna ozbiljna firma može sebi da dopusti, ko bi rekao da ću dočeka priliku da pljujem LukasArts izdanje eh kuda ide ovaj svet. To je to. Konzola se gasi, disk je u ruci, prozor mi otvoren uuuuuuuuuuuuups ispade. Ala se razbio svaka mu čast.

bonus IGROMER — Izdavač: Lucas Arts | Žanr: Akcija | Medij: CD 1

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	✓	GRAFIKA	4	30%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	2	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	3	
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	4	
	• PSONE	✗			

aparati, igre, prateća oprema...
stigao je Mesija - čip za PS2, a uz njega:
- Metal Gear Solid 2
- Ace Combat 4
- Silent Hill 2
- Max Paine
- Final Fantasy 10
prazni CDR (noname, TDK, Verbatim...)
Bak
011/477-132
063/239-352













Volite li trke sa puno akcije? Automobile iz 70-ih? Nemojte vie ništa reći jer retro je ponovo u modi! (Da li je neko za Vice City?).

Ova igra je zasnovana na popularnoj istoimenoj televizijskoj seriji iz 70-ih. Makroi, pištolji i jurnjava kolima nazvanim "Crveni paradajz", šta tu ne možete da zavolite? Oni kojima je ova serija poznata, pre će uživati u igri. Za one koji ne znaju, mali podsetnik. Starsky i Hutch su dva policajca koji su imali nekonvencijalan, ali efektan način rešavanja stvari. Zajedno su krstarili ulicama u njihovoj zverskoj mašini zvanoj "Crveni Paradajz". (Ako ovo nisu počeci jedne fantastične televizijske serije, onda...).

Ali pravo pitanje je da li ova serija ima što je potrebno za video igru? Na prvi pogled igra je slična Wreckless: The Yakuza Missions. I u jednoj i u drugoj igri jurite automobile radeći sve što je u vašoj moći da ih zaustavite, što podrazumeva udaranje u njih i potpuno uništavanje vašeg i auta kojeg jurite. Jedina razlika je što u Starsky i Hutch, ovaj drugi visi kroz prozor i puca kao da je to sasvim normalna stvar, sa neograničenom municijom, naravno. Deluje pomalo dosadno voziti i pucati, voziti i pucati. Međutim poenta sve te jurnjave, udaranja i pucanja je TV gledanost! U vašem gornjem levom uglu ekrana se nalazi merač gledanosti. Što više kul pokreta uradite, udarite u stvari na putu, što više pobijete negativaca, što više tajnih prolaza pronađete to dobijate više poena, a samim tim i gledanost raste pa nećete morati završite igru. Zato je u vašem najboljem interesu da... pucate, udarate kolima itd...

Dakle, vozite uništavajući usput pola grada. Da li uopšte kola mogu da ostanu bez čorbe? Ne. Umesto da imamo nekakav merač energije, svaka misija traje dokle god ima gledalaca. Najvažnije u ovoj igri je to što ima opciju za dva igrača. Dobro, nije revolucionarno, ali zamislite sebe kako vozite i vašeg drugara kako puca (a može i obrnuto). Dodajte volan i GunCon pištolj, i doživljaj će biti potpun.

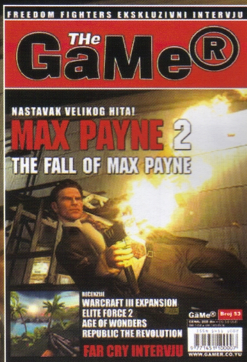
U prvom nivou, dok jurite kombi, otvaraju se zadnja vrata kombija i dvojica zlikovca pripucaju na vas sa pumparicama. Ako priđete suviše blizu upucaće vas, a ako se udaljite onda vi ne možete njih da upucate. Možete da pucate u sve što vidite. Kante za đubre, ljude na ulici, ulične lampe, lebdeće bonuse. Morate da upucate zlikovce i uništite kombi pre nego li stigne do cilja, a usput da pokupite bonuse da održite gledanost na nivou. Zvuči jednostavno. I jeste. Što više igrate ovu igru, više ćete je zavoleti. Što više bonusa pronađete, želećete još. Što više zlikovaca eliminišete, imaćete želju da to činiti još više. Tehnički, ova igra dobro izgleda. Nivoi nisu linearni, ali ako treba da pratite zlikovce, ići ćete onim putem kojim su oni krenuli.

Vizuelni detalji takođe nisu loši. Ulice su pune ljudi koji se kreću, automobila, a u vazduzu "vise" bonus prstenovi. Sve u svemu Starsky & Hutch je igra koju bi svako poželeo da igra. Nije hit, ali jednostavna zabavna igra jer konačno, kažem KONAČNO, možete da se igrate kao Starsky & Hutch.

bonus IGROMER — Izdavač: Sony | Žanr: Vožnja | Medij: DVD 1



	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1-2 igrača	• PS2	☑	GRAFIKA	10	88%
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	9	
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	10	
	• PSONE	☒			



100 % PC • od sada 2 MEGA postera!

Exclusiva:

MAX PAYNE: The fall of Max Payne

Reviews:

Warcraft 3 Expansion

Elite force 2

Age of wonders

Republic the Revolution



Od sada možete naručiti i CD izdanje časopisa The Gamer Plus

Broj 53 na kioscima 15. 9 2003.

Potražite ga na kioscima blizu vas, kod kolportera i u boljim CD klubovima.

THe GaMe®

bonus KONKURS

JEDINI ČASOPIS O IGRAMA ZA KONZOLE

U pripremi novih izdanja i povećanja obima posla, časopis Bonus raspisuje konkurs za sledeća mesta

POMOĆNIK UREDNIKA

Poznavanje sveta igara, poznavanje rada na računaru (Word, Internet), dobre organizacione sposobnosti, znanje engleskog. Poželjno iskustvo.

AUTORI/SPOLJNI SARADNICI

Poznavanje i iskustvo iz oblasti aktuelnih igara, vesti i dešavanja, pouzdanost i poštovanje rokova, novinarski stil pisanja, poželjno posedovanje neke od aktuelnih konzola.

U Bonusu ćete imati šansu za dinamičan posao, odlične uslove za kreativan razvoj i rad. Ako smatrate da ispunjavate gore navedene uslove nemojte propustiti ovu šansu!

Prijave sa biografijom i skorijom fotografijom slati na adresu:
Bonus (za konkurs), P. Fah 32 11050 Beograd 22 ili na e mail: bonus@eunet.yu

ALIENS VS PREDATOR













Njegove teške vojničke cokule su počele lagano da udaraju u gvozdenu podlogu. Iako se sa jedne strane nadao da je to dobro jer će taj odvratni zastrašujući zvuk malo oterati i zaplašiti stvorenja oko njega ipak su mu žmarci klizili niz kičmu. Stisnuo je svoj M50 i podesio kavkicu na automatsku paljbu. Lampa iznad njega je sve slabije i slabije gorela dok se na kraju nije ugasila kao da mu kaže da za njega nema nade. Nema veze, pomislio je, i uključio moćnu lampu na pušci. Polako je krenuo ka vratima u dnu hodnika koja su po njegovim proračunima vodila pravo do reception deska ove (kako je mislio napuštene) baze. Koraci su mu bili nesigurni a ruke su mu drhtale. Radio već odavno nije funkcionisao. Jedina nada mu je bila da dođe do RD-a. Sada je već bio na samo par koraka od vrata. Odlučio je da ih naglo otvori pa štaa bude. Na njegovo veliko iznenađenje vrata nisu vodila do RD-a. Vrata su vodila pravo na dobro prikrivenu čuvanu predatorsku bazu. A on je ulazio u nju što bi se reklo na zadnja vrata... UH odlično sad ću da pošaljem sve marince da sakupljaju energiju, ima da pošaljem na te smrdljive predatore 16 tenkova, air attack i brdo marinaca. Samo još formaciju da podesim i bruka. A turreti, ma ko šiša turrete.

Elem iako vam ovo već sad izgleda jako konfuzno i zbunjujuće jedna rečenica će vam sve pojasniti. Aliens Versus Predator je postao RTS !!!! Franšiza traje već godinama i već je dobila popriličnu popularnost među igračima i ljubiteljima FPSa. Nije teško videti zašto. Igra kombinuje elemente zaista 2 sjajna i u svakom pogledu perfektna filmska serijala koja su toliko nabijena akcijom da to prosto nije zdraaavo. Kad još to dobro iskombinujete u jednu zanimljivu igru, nema promašaja. Najuspešnija za sada AvP2 je zaista na neki način dovela atmosferu u igri do vrhunca i stavila se rame uz rame sa Half Lifeom kraljem FPS-ova. Sada nas u AVP - Extintion čeka veliko iznenađenje. Iako Real Time Strategy žanr baš i nema neku zavidnu istoriju na konzolama, programeri su rešili da nas malo iznenade i da prebace AvP u drugačije okruženje. Extintion je veoma dobro dizajniran, kompleksan i veoma zanimljiv za igranje. Nažalost nedostatak nekih detalja kao i naviknutost igrača na klasični FPS će ovu igru ipak manje više uništiti na finansijskom planu tako da će se od ove ideje o Avp RTSu iako je bila dobra verovatno odustati.

Frakcije

Većina Avp igara vam dozvoljava da budete u koži sve 3 rase. Alena, Predatora i kolonijalnih marinaca. Na sreću AvP ne odustaje od te priče. Svaka od frakcija nudi linearnu kampanju od sedam misija koja vam daje mogućnost da zaista osetite nešto novo u RTSu. Svaka kampanja ima širok astortiman misija i skoro svaka misija ima različiti zadatak (za razliku od klasičnih RTS zadataka - nakupi brdo vojske idi tamo zapali im bazu i pobij ih sve). Onde gde je AvP uvek bio najjači - a i ovde je- to je balans rasa. Sakupljanje energije i razvijanje modela za svaku rasu je sjajno izblansirano i jednostavno nema najjače rase. Način na koji su dizajneri odvojili Aliene od Predatora i vojnika je zaista za svaku pohvalu. Poenta igre nije na građenju i skupljanju resursa - čega će biti JAKO malo - već na taktičkom planiranju borbe i proizvodu i treningu novih jedinica. Svaka rasa ima svoj način pribavljanja nove vojske.

Ljudovi

Marinci dobijaju kredite tako što ubijaju neprijatelje i popravljaju generatore a ti krediti se mogu proslediti na upgradovanje troop ability-a i pozivanje novih jednica koje dolaze via dropship koji staje na obližnjim platoima. Postoji nekoliko tipova napadačkih jedinica marinaca koje su na svaki mogući način korisne. Postoji pešadija sa pulse rifleom - takozvani čistači - zatim flamethrower jedinice i smart gunneri koji nose one ogromne moćne nikad gotivnije machine gunove kakve smo mogli videti u FPS delovima AvPa. Postoji nekoliko unita podrške, kao medic na primer. Medic leči trupe i vadi implante koje neprijatelji ugrađuju u marince. Syntetic šalje turrete na zemlju i ima radar za neprijatelje. Commtech je neki način centar baze čiji posao je da šalje ekstra trupe i da popravlja generatore (što je kako rekoh glavni izvor keša).

Predatori

Predatori imaju jedinstveni recource model koji se zasniva na časti. Kada ubijete neprijatelje možete (što je poželjno, zbog napredovanja ma kako morbidno bilo) izvaditi lobanju neprijatelja u čast predatora. Što više časti imate to će više predatora (čitaj vojske) hteti da se pridruži vašem klanu i da kidaju glave za vas.











Mogu biti pozvani u bilo koje vreme i jednostavno će se spustiti na zemlju iz svemira (nije li to jednostaavno). Uniti su napadački orijentisani i imaju bezbroj Special ability-a, kao na primer da sami sebe naglo izleče ili da se lagano regenerišu. Uglavnom jedna jako dobro organizovana kidačka rasa.

Vanzemaljci

Alienski metodi napredovanja su odista neprevaziđeni i krajnje originalni i treba najviše vremena da bi se na njih priviklo. Sve se okreće oko kraljice Aliena koja upravlja svima i svemu. Naravno ona može da napada izuzetno dobro jako precizno i efikasno i takođe mora u isto vreme da pazi na polaganje jaja radi stvarnja novih alienčića. Naravno alienčić inisu odmah alieni ubice, već su prvo mali i NEUKUSNI ali zato kasnije postaju neviđeni koljači. Postoje 2 osnovne vrste - Pure breeds i Transbreeds. Purebreedovi uključuju kraljicu i još 2 moćna aliena dok su trans breedovi spawnovani iz običnih facehuggera (ko je gledao film zna o čemu pričam) i vrsta aliena zavisi od vrste domaćina. Osnovni radnik je drone i on je zadužen za čisto šljakanje dok warrior jel'te, služi za cepanje predatorskih glava, lomljenje marinskih kostiju itd. Humalien će biti rođen iz čoveka i imaće malo ljudskije sposobnosti (ali ne one najosnovnije) dok će predalien biti spawanovan iz predatora. Moram priznati da je rađanje aliena iz tela mrskog neprijatelja veoma zanimljivo iskustvo. Uostalom kao i u FPS verziji franšize. Zaista lepo od dizajnera da su se potrudili da verno prenesu rađanje rasa na RTS ekran.

Nema tajni zbog čega nema puno Real Time strategija na konzolama. Upravljački interfejs klasičnog RTSa jednostaavno MORA da sadrži miš i tastaturu - jednostavno je lakše tako. Prosto je neverovatno da neko može da pomisi da džojstik sa ograničenim brojem dugmadi i analognim pomeračem može da zameni mišonju. Na sreću Extinctionov interfejs je veoma dobro prilagođen džojstiku i ako je određen broj sati potreban da bi se navikli, kad se jednom ubacite u sistem, više nema greške. Kretaćete se po mapi i izdavati naređenja u deliću sekunde. Same kontrole veoma dobro prate trend kontrolisanja na PC-u. Znači standardno, izaberi, pošalji, uništi, popravi, sredi, izleči. Fino je što možete dodati naređenje da dugme bude special ability. U prevodu na jedno dugme naredite predatoru da odseče glavu, alienu da raspori protivnika itd. Na kraju može se reći da je ovaj sistem kontrola iako sa standardnim manama konzolitisa ipak predstavlja najbolji varijantu na tržištu džojstikastih RTS-ova.

Extiction može biti dobra igra za igranje ali se teško može reći da dobro izgleda. Modeli su jako grubi i loše urađeni tako da ponekad gledajući izdaleka ne možete razlikovati jedinice. Same pozadine su veoma nedetaljne blede i glupo izgledaju. Uopšte nema niti jednog poremećaja terena samo ravno i ravno i tavno..., bez ijednog brdašca, doline ili bilo kakve varijacije u terenu. Nžalost izgled igre je identičan i što se tiče Xboxa što je dosta čudno jer se mogla iskoristiti moćnija grafička podrška "male" crno zelene kutije. Jedino što Xboxu daje prednost je veći framerate. Dakle da zaključimo - za grafiku dizajneri dobijaju veliki minus. Zvuk je opet promenljivog kvaliteta, neki delovi su jako dobri i odista podižu atmosferu kao što su efekti pucnja pulse riflea, motion detectori i vrištanje predatora kada sakupi novu lobanju. Glasovi jedinica su kataklizma i mislim da nema više od 2 predefinisana javljanja jedinice što je stvarno strašno jer zaista nije teško uraditi nekoliko različitih duhovitih opaski kao što je to slučaj sa javljanjem jedinica u Warcraftu 3. Objašnjenje sa nedostatkom resursa ne možemo prihvatiti jer su ovo ipak konzole nove generacije. Muziku ne bih ni pominjao, prepostavljate zašto. Ono što je krasilo FPS delove ove igre ovde je zatajilo.

Nažalost ova igra neće dobiti neku preveliku ocenu a neće imati ni neku prođu kod igrača samo zbog par sitnijih grešaka. Igra ima ogroman potencijal i zaista perfektnu priču što su programeri iskoristili i - treba to podvući - zaista se potrudili oko sistema upravljanja, međutim na vizuelnom i audio planu su zatajili što je velika šteta. I pored svih pomenutih kvaliteta ova igra je mogla da bude pravi jesenji hit i veliko iznenađenje za AvP fanove samo da se na njoj još malo poradilo. Ovako će samo ostati nada da će nastavak ispraviti greške Extinctiona...

bonus IGROMER | Izdavač: EA | Žanr: Strategija | Medij: CD 1

- 1 igrač
- Memorijska kartica
- Vibracija
- Analogna kontrola

KONZOLE	
PS2	✓
GC	X
X BOX	✓
GBA	X
PSONE	X

OCENE	
GRAFIKA	7
ZVUK	7
IGRIVOST	7
TRAJNOST	9
UKUPNO	89%

CHAOS LEGION







Sad si pao nisko, Capcomee, Capcomee, Capcomeee... Možda otkad te znamo čak i najniže...

Iako sam se potrudio da vam sve suštinski bitno o igri Chaos Legion bude jasno iz ovih prvih uvodnih reči (ako vam ovaj tekst dosadi, kao što će vam Chaos Legion nesumnjivo dosaditi već posle nekoliko minuta, uvek možete da pevate uvodnu rečenicu ovog teksta na staru navijačku melodiju, kako u cilju izražavanja zgražavanja, tako i u cilju zabave) - hajde da nečim popunimo ovu stranicu-dve našeg dragog Bonusa, čisto da Miljan ne bi slao belinu u štampu (E, da bar jesam - Prim. Milj.). Ako ništa drugo, da bar malo analiziramo šta je to u ovoj igri što pokazuje da je Capcom pao na veoma niske grane, iz kojih bi što hitnije trebalo da se izvuče nekom MNOGO MEGA DO JAJA DOBROM igrom (ali ne trulim nastavkom, kao što je bio Devil May Cry 2). Uzroke pada ove velike japanske kompanije ćemo pripisati generalnom nedostatku novih ideja, kao i želji da se što pre zaradi štancanjem igara. Neumitni rezultat spoja ta dva smrtna greha su igre kao što je Chaos Legion.

Dakle, neko u Capcomu je mislio da je dovoljno iskoristiti prethodne hitove - u ovom konkretnom slučaju, već pominjani Devil May Cry, i u nešto manjoj meri, Dynasty Warriors. Kao što to nažalost najčešće biva, oni koji su bili zaduženi za Chaos Legion nisu uspeli da ostvare ni gram onoga što je bilo dobro u uzorima, a uvreda je samo još gora za one koji su igrali i koji vole ta dva naslova, kao što je potpisnik ovih redova. Stoga ću još više ocrniti ovu jadnu igru. Ali nemojte je sažaljevati - ona to ocrnjavanje zaslužuje kako svojom brutalno očiglednom neoriginalnošću, tako i nedostatkom bilo kakvog truda od strane tvoraca da se napravi makar tehnički ispolirana igra.

Chaos Legion ima jednu manje-više originalnu foru, za koju su se "nadležni" verovatno nadali da će biti dovoljna da kupi igrače: naime, vaš lik pored toga što može da konstantno i neumorno bije protivnike mačom ili pištoljima (podseća li vas to na nekoga?), sve dok vama ne otpadne palac od gnječenja jadnog kvadratića, tokom igre sakuplja i "legione" tj. monstrume koje može da prizove u borbi, a koji stiču nove sposobnosti pomoću dobrog starog EXP-a (gle - RPG momenat!), koji pak stiču ubijanjem protivnika. Ipak, ti legioni su jadni u svakom smislu - 'ajde što nisu originalno dizajnirani, 'ajde što nisu baš spektakularno grafički prikazani (to u stvari važi za čitavu igru), ali dodatna uvreda je što ih ima samo SEDAM (tvorci se time čak i diče, u promotivnom tekstu za igru kažu: "možete sakupiti ČAK sedam legiona"). A povrh toga, da se ne lažemo - uopšte nije suštinski bitno kojeg ćete od sedam koristiti, da li ćete koristiti samo dva, ili svih sedam ravnomerno, jer svi podjednako dobro ubijaju















zlotvore. Naime, Chaos Legion vam nudi desetak i kusur različitih protivnika, što uključuje i bossove, koji se bez pardona i neumorno ponavljaju i ponavljaju na nivoima - da, čak i bossovi!

Ma da, ima tu nekih promena, ali su one ili kozmetičke, ili protivnici budu prosto ojačani. No, nije da kod različitih protivnika postoji neka suštinska razlika - jer oni nemaju neki AI o kome bi se moglo govoriti. Njihov pristup se svodi na ono najprizemnije - "gruni u gomili". I tu nije kraj smehu, koji u suštini ("suština" je reč za danas - jer "suština" je ono što ovojh igri fali!) proizilazi iz tuge - jer tvorci igre su rešili da vama, jadnim igračima, pomognu na krajnje čudan način: u svakoj "sceni" (misije su podeljene na manje "scene", a na kraju svake scene vam se pokazuje koliko ste bili uspešni u njoj... Vau. Koga briga.) postoji nekoliko ključnih protivnika, koje je jedino neophodno ubiti. Sve ostale možete prosto da iskulirate dok ne saseckate ili ne upucate onog glavnog, kom prilikom će svi ostali spontano sagoreti, ili već nešto slično. What the...!? Prosto ne znam da li bi trebalo da budem zahvalan zbog toga, jer čini agoniju igranja ove igre kraćom.

A agonija ovo jeste, moji prijatelji. Jer, kao što pomenuh, Chaos Legion povrh svega pati od užasno prosečne grafike. Da bi tvorci održali fluidnost animacije i sprečili štucanje kada se pojavi gomila neprijatelja na ekranu, morali su da narpave ružne, niskodetaljne okoline (siva i braon, braon i siva), kao i protivnike s malo poligona i prostim teksturama. Čemer. Glasovna gluma nikada nije bila Capcomu jača strana, pa kada je sve ostalo loše, onda i ona deluje loše. Muzika... ma ko to još sluša kada je sve ostalo u igri toliko naporno!

A i meni je više naporno samo da mislim o ovoj igri, a kamoli da još nešto suvislo napišem o njoj. Dosta mi je što sam morao da je igram. Vi, srećom, to ne morate.



bonus IGROMER | Izdavač: Capcom | Žanr: Akcija | Medij: DVD 1

	KONZOLE		OCENE		
• 1 igrač	• PS2	☑	GRAFIKA	7	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC	☑	ZVUK	6	43%
• Vibracija	• X BOX	☑	IGRIVOST	5	
• Analogna kontrola	• GBA	☒	TRAJNOST	4	
	• PSONE	☒			

INDYCAR SERIES







Prvi pogled na Indycar koji mi je dodeljen govorio mi je da nešto tu nije u redu ... Bilo mi je potpuno sumnjivo da pored Indycar series ne stoji nikakva brojka ! Nema ni 2003 ni /04 niti 1, 2, 3 ... ili nešto slično ! Aaaaargh ! Ponovo se Lakić igra sa sudbinom i dodeljuje mi trkačku simulaciju koja se neće naći pred čitaocima (čitaj - Ostaće zauvek u Šakijevom kompu kao "zamena", ako neki od textova otpadne) Iiiii ... na sreću pogreših ! Ne samo da će se opis ove igre naći pred vama, nego ćete verovatno i samu igru igrati dugo, dugo. To što igra nema brojku znači samo da je ovo PRVA ! simulacija IRL karavana na konzolama do sada. Znači, Codemastersi su odrešili kesu (platili licencu), a zatim rešili da i dobro zarade, jer su napravili komercijalnog monstruma !!! Čak i oni koji se ranije nisu zaluđivali igrama ovog tipa (ma smara me to voženje u krug po 200 puta !!! i slični komentari), ovoga puta naćiće se u velikoj dilemi koju je još pre nekoliko vekova Vilijam Šekspir stavio u usta mladog kraljevića Hamleta - Biti ili ne biti, pitanje je sad. Daklem, igrati ili ne igrati - Pitanje koje je kod mene već odaaaaaavno dobilo svoj konačni odgovor, će se retko postaviti kada vidite kakvim kvalitetima ova igra raspolaže. Govoreći o kvalitetima ove igre bilo bi čudno ne pomenuti NASCAR koji je do sada držao apsolutni primat u simulacijama vožnje na ovalnim stazama i Colin Mc Rae rally i Pro race driver koji kao naslovi stoje iza kvaliteta koji Codemasters može da ponudi u ovom žanru. To bi značilo da su staze, modeli automobila, dešavanja na stazi ... u rangu sa onim što ste do sada imali prilike da gledate (igrate) u NASCARU, a da se realnost fizike i damage-a ne postavlja u pitanje kao u Colinu ili Pro race-u. Pred vama je PRVA (to bi verovatno značilo i najbolja he, he) simulacija IRL-a (Indy Racing League) koja uključuje voženje na svim stazama koje su ikada vožene u ovom šampionatu, i koje su neverovatno slične (mislim da ih ima čak 33). No, kada jednom savladate sve tajne voženja na ovalnim stazama, ova igra će za vas postati pravo uživanje.

Da biste lakše uspostavili kontakt sa mašinom koju kontrolišete, tu je Masterclass - Deo igre koji po inventivnosti i kvalitetu treba izdvojiti. Bivši šampion IRL-a Edi Čiver "propustiće vas kroz šake", i pružiti vam neka neophodna znanja vezana za voženje u IRL cirkusu. Sve je odrađeno po principu video - škole, i neverovatno podseća na GT (videćete i zašto) ... Za ovj deo igre bićete vezani nekoliko dana !!! ako želite da ceo Masterclass položite sa najboljim mogućim rezultatima.

Dobri stari običaj sa otključavanjem staza, vozača i automobila, nastavlja se i ovde, samo je malko "začinjen" dokumentarnim filmovima iz prošlosti IRL serije. Pa ko voli,












nek izvoli ! Nema laganja - Oćeš da voziš ndi ??? E onda ima da skupljaš Madden cards i da se upoznaš sa istorijom ovog sporta !!!

Evo nas na stazi

A na stazi "žou šivi" ... Prosto je neverovatno koliko boja, šara, reklama na jednom mestu ! Auuuuu ... al' se Codemasters ovadio od reklama !!! Vidi, vidi ... Gde god se okreneš reklama - a reklama je blagodarna pa će da nagradi (kaže Jova ilić ili Jova Zmaj ili ono beše Jova Stanojević ? Ma, kaže - Jova !), elem staze - realne. Vozila - cool. Fizika - Paaaaa nije da je na najvišem nivou, ali za GT-om zaostaje za nijansu, što nikako nije loše. Ima i Indyracing series svoju začkoljicu - Nije kompatibilan sa USB volanima !!! Znači analogni dualshock u ruke i šamaraj po neprijatelju !

Prvi kontakt sa ostatkom trkačkog sveta biće Set up - I da ja sada tu ne bi mnogo razglabao i objašnjavao da ima ovo, ima ono ... Rećiću samo jedno - Imate SVE što je potrebno jednom vozaču IRL serije, i možete ga podesiti po svome ukusu. I naravno, svako podešavanje odražava se na ponašanje automobila na stazi. Još jedna pozitivna stavka je prikaz svih podataka na ekranu - Sve što treba da znate veoma čitko i logično nalazi se pred vama, i pritom vam ne blokira ni najmanji deo vidika - Izvanredno! Bravo Codemasters. Vozeći protiv kolega iz IRL serije ustanovićete da oni nisu samo deo dekora za već viđenog šampiona (vas), već su i oni došli da svoj `lebac pošteno zarade. Silno ćete se namučiti da svoje protivnike zaobiđete, a čim to uradite veoma lagano, uslediće kazna !? Naime, čim se komp ne bori za svoju poziciju, postoji pozadina, i vrlo često protivnici vas "navlače" na kazne - Tako im je mnogo lakše da vas pobede. Kao i do sada bitno je voziti u zavetrini, ali ovoga puta to neće vašem autu davati krila, jer to nije Red Bull nego - zavetrina ! Da biste je ispratili potrebno je biti na idealnoj putanji (kojom se protivnik ispred vas uglavnom kreće) i ne više od par desetinki iza protivnika, što vas stavlja u problem razdaljine od automobila koji je ispred, jer ćete, ako on uradi bilo šta neplanirano (čitaj - Glupo!) vrlo teško izbeći koliziju sa njim, ili delovima staze.

Trebalo bi još izdvojiti i kontrolu temperature pneumatika koja vam omogućava da svoju taktiku sa pit lane-om dovedete do savršenstva i Replay mod koji možete uključiti bilo kada u toku trke.

Od loših osobina bi trebalo izdvojiti full length trke, koje traju i po 3 sata, nedostatak orijentacije prilikom voženja iz kokpita (nema ogledala) i auto save koji će vas snimiti svaki put kada ste u box-u, što ostavlja mnoooooogo mesta za malverzacije.

Sve u svemu - Indycar series bi trebalo posedovati i igrati, jer je toga vredan, a o originalnosti da i ne govorim.

bonus IGROMER	Izdavač: Codemasters	Žanr: Formule		Medij: CD 1
• 1 igrač	KONZOLE: • PS2 ☑	OCENE: GRAFIKA	8	UKUPNO
• Memorijska kartica	• GC ☑	ZVUK	10	81%
• Vibracija	• X BOX ☑	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA ☒	TRAJNOST	8	
	• PSONE ☒			

SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL

















Bilo je samo pitanje dana kada će DOAX (za X-box) dobiti svoje oličenje na PS2 i evo - Desilo se. Moram da primetim bitnu razliku u samoj postavci stvari, Summer heat beach volleyball je simpatična arkada beach volley-a u kojoj je sama odbojka dosta važnija od oznojenih delova tela (ženskih) i simpatičnih animacija koje su DOAX postavile na vrh svetskih lista, bar na neko vreme.

Posle uspeha svoje konkurencije Acclaim se potrudio da pomalo "zamaskira" robu i da je, ako je to moguće, proda po istoj ceni ! Dobro de, sad sam i ja na kraj srca. Nemojte misliti da je Summer heat beach volleyball loša igrra, ona je od svog prethodnika dosta bolja ! Ali NE MOŽE TO TAKO !!! Uzmeš od nekoga ideju, malko je preradiš i eto parica ! Naravno da tako nešto u svetu igara ne mogu da branim.

Pesak

Prvi kontakt sa ovom igrom je trening mod u kome ćete naučiti sve što vam je potrebno da biste mogli da odigrate partiju beach volley-a, i ovaj dosadni mod bi bilo najbolje preskočiti, al` ne lezi vraže - Pa ko će vam ondak biti partner ? Niko. Znači trening mod MORA da se prođe, a tu ćete otključati Tinu (koju vam savetujem da zadržite do kraja), i savladati načine primanja, dizanja i smečovanja koji su od suštinske važnosti za vaše dalje napredovanje u ovoj igri. Svi pokreti i potezi igrača su realno izvodljivi, ali se samo ponekad treba zapitati čemu služe karakteristike igrača kada su svi oni kojima je Power najbolja statistika daleeeeeeko najbolji na terenu. Džaba tebi batice maksimalan speed kad on loptu spiči iz sve snage - Nema te brzine koja bi se odbranila. Ovo daje jedan veoma ozbiljan poen ovoj igri jer i u pravoj odbojci stvari stoje baš ovako. Od karakteristika, igrači imaju još samo control koji će vam pomoći u primanju i dizanju lopte, ali globalno i nema neku extra vrednost.

Postaviti tempo igranja je cilj i u ovoj odbojci (kao i u svakoj), a da biste u tome uspeli sve elemente odbojke morate usavršiti do maksimuma. Prvo servis - Valja servirati u zadnji deo polja, po mogućstvu u ćoškove. Ovo će vašem timu dosta pomoći, i doneće mu 2-3 asa po meču. Smeč će vam veoma brzo postati jasan - Imate 3 vrste rešenja za















svaku situaciju u kojoj napadate, ali i smeč bi trebalo da bude maksimalno agresivan i upućen pored zadnjeg igrača odbrane. Ovo će vašem timu donositi konstantan priliv poena. Odbranu ćete vremeno savladati, jer je ona i najzahtevniji deo ove igre - Pokušajte da blokom dolazite do poena, a igrač iz ekipe će pokrivati dijagonalu, pa kako bude. Ovo će vašem timu omogućiti mnogo veći broj napada i stabilniju igru. Ugao kamere bi trebalo promeniti odmah, ali to će vam možda doneti neke problemčiće. Naime, kada promenite kameru, veoma često će vam se dešavati da muzika "preskače", da komentar Match ball ide za otprilike svaku treću loptu koja se igra, kao i to đa se lopta ponekad jednostavno zaustavi !!! Ah ti bagovi ... Muziku ćete imati prilike da slušate u Beach house-u i Pink, Kylie Minogue i Suburban su samo neki od potpisanih likova sa MTV-a koji su svojim prisustvom popravili opšti utisak o ovoj igri.

Cela igra bi izgubila mnogo od svoje draži kada biste bili primorani da je stalno igrate sa svojim pasivnim i pomalo glupavim kompjuterskim partnerom koji zna da nervira ! Dobra stavka je mogućnost igranja ove igre u 4 igrača - Sjajna zabava za vas i drugare, ali kad već imate multi - tap, iskoristite ga za Man`s game (WE 7 je izašao URAAAAAA !).

Summer heat beach volleyball je dosta kvalitetnija odbojka od svog prethodnika (DOAX), što nikako ne mora da znači da je u pitanju dobra igra. Nekako mi se čini da ova igra konstantno balansira između kiča i realnosti što je jako sumnjivo, s`obzirom na to da igru igram ovako kratko. Ostaje nam samo da poželimo puno sreće našim odbojkašima na predstojećem evropskom prvenstvu u Nemačkoj. Napred Plavi !!!

bonus IGROMER — Izdavač: Acclaim | Žanr: Odbojka | Medij: CD 1



	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	✓	GRAFIKA	6	71%
• Memorijska kartica	• GC	✓	ZVUK	7	
• Vibracija	• X BOX	✓	IGRIVOST	9	
• Analogna kontrola	• GBA	✗	TRAJNOST	6	
	• PSONE	✗			

P. N. 03

product Nº 03













P.N. 03 je zapravo skraćenica za "Product Number Three" što je pun naslov ove igre. Ipak, tvorci su zaključili da se skraćena varijanta mnogo lakše pamti i da bolje zvuči, tako da je zvaničan naziv ipak P.N. 03. No, kao da je ime bitno za kvalitet igre... Pozabavimo se radije njenim objektivnim prednostima i manama i pogledajmo šta ovo novo Capcomovo ostvarenje može da nam ponudi.

Prva stvar koju ćete primetiti ukoliko odlučite da igrate P.N. 03 jeste glavni lik (pogotovo ako ste pripadnik muškog dela igračke populacije). U pitanju je atraktivna mlada heroina po imenu Vanessa. Tvorci ovog naslova očigledno dobro poznaju svoju publiku i znaju šta može da privuče igrače. Stoga su odlučili da iskoriste uzavrele muške hormone i da im ponude savršenu junakinju za jednu akcionu igru - mešavinu seks-bombe i mašine za ubijanje.

Dakle, u igri P.N. 03 naći ćete se u koži Vanesse Schneider, futurističkog lovca na glave koji pri tom veoma voli da igra (!?). Igra je smeštena u daleku budućnost, u doba kada Zemlja osvaja sve više kolonija u svemiru. Vojska Zemlje je prepustila kontrolu nad defanzivnim oružjem sistemu po imenu Computer Arms Management System (CAMS), što će uskoro dovesti do prave katastrofe. CAMS je sabotiran i ostao je potpuno van kontrole, te je počeo da uništava planete-kolonije. Vojska mora reagovati brzo i efikasno, pa njeni čelnici odlučuju da pošalju jednog usamljenog vojnika da sredi stvar. Već pogađate - taj vojnik ste vi, tačnije Vanessa Schneider, dobro obučeni vojnik, ali i žena puna besa i želje za osvetom jer su joj pre nekoliko godina mašine ubile roditelje. Njen glavni cilj jeste da stigne do jedne ispostave i tu uništi robote. Ukratko, ovo znači da je na vama da pređete niz nivoa, ubijajući ogromne količine robota kako biste stigli do svog cilja i spasli svet (tačnije Zemljine kolonije) od sigurne propasti.

Nažalost, ovi nivoi su prilično kratki, a svaki od njih se sastoji od niza malih soba i prolaza. Neke možete preći za svega nekoliko sekundi, dok će vas drugi pošteno namučiti, a kada stignete do kraja i eliminišete bosa koji se tu obično nalazi, čućete obaveštenje da ste završili nivo (kao da to ne možete sami da ustanovite) i bićete automatski prebačeni na sledeći.

Na prvi pogled, P.N. 03 liči na klasičnu pucačinu iz trećeg lica. Vi vodite Vanessu okolo, istražujete i napucavate robote koji vam se suprotstave. Igra veoma podseća na stare arkadne igre u kojima je poenta bila što brže pritiskati dugme za pucanje kako biste što brže pobili sve neprijatelje i prošli dalje. I ovde je poenta ista - treba za što kraće vreme ubiti što više robota, besomučno pritiskajući akcioni taster i pri tom preživeti. Prilikom eliminacije robota, Vanessa koristi laserski zrak koji izlazi iz njenog dlana (prvobitna ideja programera bila je da uključe razno oružje, ali su se u međuvre-



















menu predomislili i odlučili da Vanessa koristi samo (nat)prirodne sposobnosti svoga tela), što će vam na prvi pogled delovati zaista neobično, ali je u suštini zabavno i, na kraju krajeva, dobro izgleda. Pored toga, ona može da koristi i niz specijalnih poteza koji su veoma moćni - nekima može bukvalno da "počisti" sobu za svega nekoliko sekundi. Kamera se slobodno pomera pomoću desne analogne palice, što je prilično bitno jer mlada heroina mora detaljno istražiti svaki nivo pre nego što stigne do njegovog kraja i suoči se sa boss monstrumom.

Sve ovo za sada zvuči zabavno, međutim, ova igra pati od jednog velikog problema. Nažalost, taj problem je vezan za jednu od stvari koje su najbitnije za dobru igrivist jednog akcionog naslova - za kontrole. One su jednostavno veoma neintuitivne i teško se uče, ali čak i kada uđete u fazon s njima, imaćete dosta problema da postignete da Vanessa uradi baš ono što želite. Srećom, u igri postoji sistem automatskog nišanjenja, što će vam unekoliko ublažiti muke, ali tom prilikom ne možete gađati neprijatelje koji se kreću ili, ne daj bože, trče. Pored toga, naša junakinja može da puca samo dok stoji mirno. To znači da nema gađanja iz trka, prilikom skokova, side-stepova ili puzanja. Pored toga, ona može da dodguje i tako izbegava napade. Ovo je veoma korisna opcija, ali se izvodi prilično teško zbog preosetljivih kontrola.

Zbog ovakvog kontolnog sistema, igra bi bila praktično neigriva, međutim, srećom (ne mogu da verujem da sam ovo izjavila, ali stvarno je tako), protivnički AI je zaista na najnižem nivou. Svi protivnici prate predeterminisane paterne, tako da vremenom možete lako predvideti sve njihove akcije. No, pomenimo malo i pozitivne stvari u borbenom sistemu ove igre. Vanessa ima ograničenu količinu energije koju može iskoristiti da izvede neke od svojih specijalnih poteza. Poenta ovih poteza jeste uništavanje velike količine neprijatelja odjednom. Praktično, kada ubijete jednog robota, imate šansu od nekoliko sekundi da automatski uništite sledećeg, pa sledećeg i tako unedogled. što više robota nanižete na ovaj način, više ćete poena dobiti. Ove poene možete kasnije iskoristiti da ojačate svoj oklop, da kupite novu opremu, da podignete maksimalni nivo zdravlja ili da pojačate ubojnu moć. Time igra dobija blagu dozu RPG elemenata što zaista obogaćuje gameplay i čini stvari dosta zanimljivijim.



Pored svega ovoga, između nivoa možete isprobati i takozvane "trial" misije. To su zapravo randomatično generisani scenariji koji služe za jačanje lika, tačnije za sakupljanje ovih poena.

što se vizualnih karakteristika ove igre tiče, nejsvetlija tačka je sama Vanessa. Njen model je zaista sjano urađen, kao i animacija pokreta - ona se kreće veoma elegantno i glatko, poput balerine. Nivoi su čisti i sterilni što odgovara ideji igre, ali posle nekog vremena postaju veoma monotoni. Takođe treba pohvaliti i sjajne svetlosne efekte koji zaita koriste sve sposobnosti GameCubea. Kao što smo već pomenuli, najveći problem su same lokacije. Iako izgledaju dobro, one se u tolikoj meri ponavljaju da ćete imati utisak kao da se sve vreme krećete u krug po istoj lokaciji, a ne kao da napredujete kroz igru. Zvuk je zadovoljavajuć, ali ništa što će vas posebno oduševiti. Uglavnom ćete čuti zvuke svojih lasera i eksplozije, a pozadinsku muziku čini techno melodija koja se isuviše često ponavlja. čisto da napomenemo, igra podržava Pro Logic II surround zvuk.

Nakon svega ovoga, teško je izvesti konačan sud o ovom ostvarenju. Igra svakako ima mnogo dobrih strana, kao što su seksi junakinja, mnogo borbe, sistem napredovanja i kombo udarci, ali loše kontrole jednostavno kvare kompletan ugođaj. Ipak, na njih se nekako i može navići, posebno zato što igra stalno teče u istom ritmu, ali tu dolazimo do drugog problema - do jednoličnosti. Stalno iste misije, isti nivoi, slični protivnici koji se pri tom ponašaju veoma predvidljivo... Ukratko, ova igra će se zaista svideti samo okorelim fanovima ovog žanra, ali je nikako ne treba tek tako odbaciti jer ona svakako ima i svojih dobrih strana.

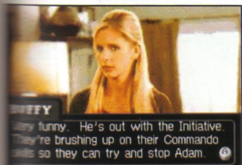
boNus IGROMER — Izdavač: Capcom | Žanr: Akcija | Medij: mini CD

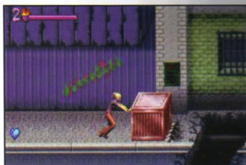
• 1 igrač	**KONZOLE**	• PS2	X	**OCENE**
• Memorijska kartica		• GC	✓	
• Vibracija		• X BOX	X	
• Analogna kontrola		• GBA	X	
		• PSONE	X	

GRAFIKA	8	UKUPNO
ZVUK	8	88%
IGRIVOST	7	
TRAJNOST	8	

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
WRATH OF THE DAKHUL KING

Serija Buffy the Vampire Slayer nedavno je završena nakon sedam godina emitovanja. U međuvremenu je izašlo nekoliko igara inspirisanih avanturama mlade istrebiteljke vampira, a danas vam predstavljam još jednu, Wrath of the Darkhul King za GBA.











Sigurno svi dobro znate ko je Buffy Summers. Atraktivna devojka sa koledža, koja se tako ponekad šetka sama po mračnim grobljima. Naravno, u takvim šetnjama joj se dešava da naiđe na po neko demonsko biće željno ljudske krvi, ali ona se hladnokrvno suočava s njim, ubija ga, zabija mu drveni kolac u srce iÖ nastavlja svoju šetnju. Kao i sve prethodne, i ova igra zasnovana na Buffinim avanturama zasnovana je na stvarnim događajima i, ukoliko odlučite da je igrate, goreopisanu scenu ćete videti stotinama puta.

Radnja igre smeštena je negde u period četvrtog serijala TV serije, u doba kada je Buffy još izlazila sa Rileyom i kada joj je glavni neprijatelj bio deformisani super vojnik Adam. Na početku igre se otkriva da se u mirnom gradiću Sunnydaleu odvija pojačana vampirska aktivnost. Glavni izrok toga jeste pojava Darkhul Kinga, demona koji je dovoljno moćan da uskrsne druge mrtve demone i da ih potom podvrgne svojoj volji. Između ostalih zlih dela, on je i kidnapovao veliki broj stanovnika Sunnydalea, te će Buffin glavni cilj biti da ih oslobodi. Naravno, osvnovni zadatak je i ubistvo Darkhul Kinga, ali će joj se na putu naći i stari zlotvor Adam, kao i The Gentleman (zlo biće koje se pojavilo u jednoj epizodi serije).





Naravno, Buffy ima sve superherojske moći i specijalne sposobnosti koje se i očekuju od jednog lovca na vampire. Ona koristi svoj standardni samostrel i drveni kolac, ali i dosta drugog oružja, od jednostavnog bodeža, pa do moćnog bacača plamena. Pored toga, ova mlada dama poznaje i borilačke veštine, te tako može izvesti čitav niz udaraca rukama i nogama. Lokacije su takođe prilično raznovrsne, iako tipične za igre o Buffy - groblja, napuštene bolnice i slično.

Do sada sve zvuči gotovo savršeno. Međutim, nije tako, štaviše daleko je od toga. Prva stvar koja kvari kompletan ugođaj jesu neugodne kontrole koje će vam često poptuno zagorčati život. Za početak izvršenje komandi znatno kasni - kada pritisnete dugme za udarac, očekujete da se taj udarac i izvrši u nekom razumnom vremenskom periodu, ali to ovde nije tako. Naime, činiće vam se kao da je protekla čitava večnost dok Baffy ne odluči da se pomeri. Ovo u suštini nije tako strašna mana, ali posle nekog vremena zaista može da vas smori.

Sve drugo je OK, ukoliko ste ljubitelj ubijanja hiljada zombija, vampira, demona i drugih veselih spodoba. Grafika je zaista odlična, posebno ambijent koji je veoma detaljno urađen. Bafi je fino animirana, pogotovo u akciji, a specijalni efekti su sjajni. Nažalost, muzika u mnogome zaostaje za vizuelnim kvalitetima ove igre. Daleko je od toga da je muzika loša, samo deluje malo zastarelo, kao da je preuzeta sa neke od starijih konzola. Zvučni efekti su zato sasvim solidni, te ovo ne bi trebalo preterano da vam smeta.



Dakle, opšti utisak je da je ovo prilično dobra igra, ali ništa više od toga. Priča je krajnje izlizana i plitka (uostalom i nema je mnogo), a većinu igre čini neprestana krvava akcija. Ipak, igra je zabavna na svoj način, ukoliko ste ljubitelj takvih naslova, međutim, nije isključeno da će vam brzo dosaditi besomučno klanje monstruma i da ćete ipak odlučiti da zaigrate neko bolje ostvarenje.

bonus IGROMER | Izdavač: THQ | Žanr: Akcija | Medij: kertridž

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	9	71%
	• GC	☒	ZVUK	7	
	• X BOX	☒	IGRIVOST	7	
	• GBA	☑	TRAJNOST	6	
	• PSONE	☒			

SPACE CHANNEL 5: ULALA'S COSMIC ATTACK



Kada se 2000. godine pojavila igra Space Channel 5 na Dreamcastu, predstavljala je pravu malu revoluciju. Bio je to prvi konzolarni naslov koji je na gotovo savršen način objedinio ritam, igranje i atraktivne devojke. Sada se Ulala ponovo vraća, ali ovoga puta na malu konzolu.







U igri Space Channel 5: Ulala's Cosmic Attack na vama je da se stavite u ulogu Ulale, slatkog devojčeta u mini-suknji koja otkriva njene duge noge. U pitanju je mlada novinarka koja je poslata da izveštava za Space Channel 5 o bizarnoj vanzemaljskoj invaziji. Naime, zli Morolijanci hvataju i zarobljavaju ljude, koristeći posebnu vrstu pušaka koje ih *pretvaraju u zombije koji* igraju (!?). Naravno, Ulalin glavni cilj jeste da se suprotstavi ovim veselim došljacima iz dalekog svemira i da oslobodi nesrećne ljude.

Kompletna "akcija" je zasnovana na vašem umeću podražavanja. Naime, morate tačno ponavljati pokrete vanzemaljaca kako biste uspeli da ih savladate. Dakle, zlotvori izvode niz pokreta (levo, desno, napred, udarac, nazad, levo, udarac i tako dalje), a vi morate da ih ponovite tačnom redosledom. Isto ovo je bila poenta i u verziji za Dreamcast, međutim, tamo je to bilo prilično izazovno. Da li zbog toga što je ova igra ipak namenjena nešto mlađim igračima ili zbog nečeg drugog, ovde to nije baš nikakav problem. To je tako uglavnom zbog toga što je igra prilično



spora, te vam je lako da pratite morolijanske pokrete. Istina, ritam se vremenom ubrzava, ali do tada ćete već sasvim ući u fazon i nikakvih problema neće biti, posebno ako imate bar malo osećaja za ritam.

Ipak, potpuno je drugačija priča sa nivoima na kojima morate da pucate. Vanzemaljci će vam reći na šta da pucate i u kom ritmu, što na prvi pogled zvuči veoma jednostavno, ali



je zapravo prilično frustrirajuće. Ukoliko zakasnite svega jedan takt u nekom trenutku, misija je neuspešna. Nasuprot nivoima sa igranjem, ove deonice igre su prava tortura i namučiće vas do suza.

Ukratko rečeno, ovo bi bila sjajna i veoma zabavna igra da je njena težina malo bolje izbalansirana. Naprotiv, neki nivoi su smešno laki, a na drugima ćete provesti sate pokušavajući da postignete pravi ritam i pobedite neprijatelje. Priča igre je zanimljiva i zabavna, a grafika obavlja posao. Ona nije ništa spektakularno, međutim, čista je i detaljna. Muzika je zaista sjajna, pogotovo kada imamo u vidu mogućnosti GBA konzole - retko ćete čuti tako dobar soundtrack za jednu GBA igru.

Prava je šteta što je nakon tako dobre igre za Dreamcast nastala tako prosečna verzija za Gameboy Advance. Da je ova igra valjano urađena, predstavljala bi pravo osveženje, jer moramo priznati da se na GBA stalno pojavljuju igre koje potpadaju pod svega nekoliko žanrova. Ovo bi bila lepa i poželjna promena, međutim, tvorci ovog ostvarenja jednostavno nisu obavili posao do kraja. Tužno, ali ovo bi bila sjajna igra, samo kad bi bila igrivija. Ovako, ona zaslužuje da je isprobate, ako ni zbog čega drugog ono zato što je u pitanju zanimljiv pokušaj, ali to nikako nije dovoljno da vam je od srca preporučimo. šteta, zaista šteta...





bonus IGROMER

Izdavač: THQ | Žanr: Simulacija igranja | Medij: kertridž

	KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• 1 igrač	• PS2	☒	GRAFIKA	8	83%
	• GC	☒	ZVUK	10	
	• X BOX	☒	IGRIVOST	6	
	• GBA	✓	TRAJNOST	7	
	• PSONE	☒			

HAMTARO: HAM-HAM HEARTBREAK

Pre izvesnog vremena Nintendo je izdao igru po imenu Ham-Hams Unite! za GameBoy Color. Tehnologija je u međuvremenu uznapredovala, tako da sada pred sobom imamo nastavak ove igre po imenu Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak, ovoga puta na GBA.











Kada se pojavila igra Ham-Hams Unite!, mnogi su bili iznenađeni uspehom koji je ona postigla. Preslatki mali hrčci osvojili su svakoga i nastavak je bio očekivan. Konačno - hrčci su se vratili!

Dakle, igra Hamtaro: Ham-Ham Heartbreak govori o avanturama jednog preslatkog malog hrčka koji radi sve stvari koje se mogu očekivati od jednog glodara, govori glodarskim jezikom, ali poseduje superherojski dar koji nikoga ne ostavlja ravnodušnim. Razgovarajući s drugim hrčcima (a s kime bi drugo?), Hamtaro sakuplja reči koje će kasnije iskoristiti da razreši mnoge probleme i zagonetke. Naime, on će ove reči koristiti pomoću posebnog akcionog menija koji je veoma osteljiv na kontekst. Ovaj meni prikazuje relevantne akcije u bilo kojoj situaciji, a na vama je da odlučite kako ćete ih iskoristiti.

Osnovne ideje ove igre jesu ljubav i prijateljstvo, tako da ćete ove reči najčešće koristiti u odnosu sa drugim malim hrčkom, Hamtarovom boljom polovinom po imenu Bijou. Ovaj preslatki par će morati da se izbori za prevlast ljubavi na svetu jer zli hrčak Spat želi da uništi sve što je lepo na ovome svetu, uključujući i emocije.





Dakle, na vama je da krenete u borbu protiv zlotvora, šireći ljubav svuda kuda prođete. Poenta je uglavnom u razrešavanju raznih situacija - pomirenju posvađanih prijatelja, izglađivanju problema u vezama, lečenju slomljenih srca i tako dalje, i tako dalje. Iako sve ovo naizgled deluje veoma jednostavno i slatko, vremenom ćete naići i na prilično bizarne situacije. U kasnijim delovima igre naći ćete se u prilikama kada nećete imati dovoljno veliki vokabular da razrešite stvar. Da biste ga proširili, vaš zadatak je da ćaskate sa bukvalno svakim hrčkom kojeg sretnete. Osnovni problem igre jeste u tome što se ponekad dešava da jednostavno nemate nikakav hint koji bi vam pomogao u odluci koju reč da iskoristite, pa ćete jednostavno morati da isprobavate sve reči koje znate dok jednostavno ne nabodete pravu. Iako ove situacije zaista mogu da iznerviraju, ne postoji problem bez rešenja i samo treba biti veoma strpljiv i uporan.

Pored ove glavne, hipi niti, u igri se nalazi i obilje sporednih zadataka i mini igara. Na primer, možete posetiti vašarište i igrati mnogo igrica koje su vam tamo ponuđene. Pored toga, tokom igre možete posećivati butike i kupovati odeću. Kada odaberete pravo odelo za svoje mezimče, možete otići do fotografa i potom od dobijene slike dobiti wallpaper za glavni meni. Ovo u suštini nema nikakve poente ali je veoma zabavno i ponekad će vas nasmejati do suza.

Iako tehničke karakteristike ove igre nisu baš na najvišem nivou, tvorci su uspeli da ostvare svoj primarni cilj - da stvore preslatku, maštovitu igru koja će vas veoma brzo osvojiti a često i slatko nasmejati. Hrčci su sjano animirani, a lokacije su raznovrsne i zanimljive, te je opšti utisak o izgledu ove igre i više nego zadovoljavajuć. Konačno, isto to se može reći za igru u celini. Ona jednostavno ima toliko šarma i topline da je nikako ne treba zaobići. ■



bonus IGROMER

Izdavač: Nintendo | Žanr: Avantura | Medij: kertridž

• 1 igrač

KONZOLE		OCENE		UKUPNO
• PS2	☒	GRAFIKA	8	85%
• GC	☒	ZVUK	6	
• X BOX	☒	IGRIVOST	9	
• GBA	☑	TRAJNOST	7	
• PSONE	☒			

ISTORIJA KONZOLA

1. DEO

Poslednjih godina smo svedoci sve žešćeg rata konzola. Proizvođači se trude na nadmudre i nadmaše konkurenciju, izlaze gomile ekskluzivnih igara koje bi trebalo da povećaju prodaju "igračkih mašina"... Već se najavljuje i nova generacija konzola, međutim, malo ko se seća kako je sve to zaista počelo.

Vesele sedamdesete

Upravo zbog gorenavedenih razloga, u ovom serijalu tekstova pokušaćemo da vam predstavimo kako je sve to počelo, kako je tekao razvoj kroz godine i kako smo stigli do stanja u kojem se tržite igračkih konzola nalazi danas. Počećemo baš od najranijih dana, od davnih sedamdesetih, kako bismo lagano stigli i do današnjeg trenutka, a zaokružićemo celu priču sa nekim najavljenim stvarima koje nas čekaju u budućnosti.


2600 konzola 1977

Iako ovaj deo serijala nosi naziv "Vesele sedamdesete", kompletna istorija zapravo počinje mnogo ranije, davne 1958. godine. Naime, te godine su dva momka po imenu William A. Higinbotham i Robert V. Dvorak napravili prvu video igru ikada. U pitanju je bilo ostvarenje Tennis for Two, igra koja se igrala na osciloskopu od pet inča. Iako nije bilo načina da se zabeleži rezultat, pa prema tome ni pobednika i pobeđenog, ovaj naslov je doživeo i drugi deo - verziju 2.0, na nešto većem ekranu.

Ipak, ovaj tekst vezujemo za sedamdesete godine prošlog veka zbog toga što su tada počele da se proizvode prve konzole u današnjem, masovno-potrošačkom smislu reči. Prva među njima nosila je naziv Odyssey i ona s ponosom nosi titulu prvog kućnog sistema za igranje u istoriji. Takođe, njen tvorac, čovek po imenu Ralph Baer pamti se kao "otac video igara". Firma Magnavox počela je rad na ovoj konzoli 27. januara 1972. godine, a svetlost dana njihovo čedo ugledalo je u maju iste godine. Odyssey je dugo i dosta agresivno reklamiran, što je donelo popriličan uspeh njegovim tvorcima - vrlo brzo je prodat u 100,000 primeraka, a cena tog zadovoljstva bila je oko 100 dolara. Kako opisati prvu konzolu? Ona nije imala nikakve sistemske specifikacije poput današnjih čuda tehnike - nije imala procesor ni memoriju. Kutija se sastojala od tranzistora, rezistora i... puno osnovne elektronike. Posebnim karticama menjale su se neke karakteristike igre (nabacite na TV karticu s procepima kroz koje se vide samo neki delove ekrana - i odmah je to druga igra!). Slika je bila crno-bela, a sistem je nudio dvanaest različitih igara. Jedna od njih je ubrzo stekla svetsku slavu i ušla u legendu. Bilo je to ostvarenje po imenu Pong koje je uskoro izazvalo pravu ludnicu među igračima.


Odyssey 2 konzola 1978

Godine 1976. pojavila se i druga konzola, po imenu Telstar. Bila je proizvod firme Coleco i bio je to jedan od prvih sistema koji su koristili čip - konkretno, AY-3-8500 čip. Na njoj su se mogle igrati samo tri igre - tenis, hokej i rukomet - a svaka je imala po tri nivoa težine. Konzola je postigla veliki uspeh i prodata je u više od milion primeraka. Podržavala je četiri boje: crnu, belu, zelenu i narandžastu a koštala je oko 50 dolara. Nešto kasnije, tačnije 1978. godine, pojavila se i nadograđena verzija, tačnije varijanta sa nešto boljim čipom AY-3-8510, nazvana Telstar Colortron. Ono što je posebno odlikovalo ovu konzolu bio je znatno bolji zvuk u odnosu na prethodnike.

U međuvremenu, svet je naprosto poludeo za Pongom. Samim tim, razvojni timovi su se trudili da proizvedu bolje mašine za igranje ove igre, sa više boja, težina itd. Tokom sedamdesetih, napravljena je gomila konzola za igranje Ponga i raznih njegovih varijanti, međutim, izdvojićemo jednu kompaniju koja je u najvećoj meri doprinela razvoju ove igre. U


Coleco konzola

pitanju je General Instruments, firma koja je 1975. godine napravila jeftin čip koji je omogućavao igranje raznih varijacija Ponga.

Ipak, ljudi nisu mogli igrati samo Pong do unedogled, tako da su se razvoj konzola i proizvodnja novih igara morali nastaviti. Kasnih sedamdesetih pojavio se jedan od najoriginalnijih igračkih sistema ikada - APF Imagination Machine. Kompanija APF Technologies prvo je napravila konzolu sličnu većini ostalih koje su koristile kertridže, APF M1000, koja je koštala 130 dolara i imala ugrađenu igru Game Rocket Patrol. Ipak, to je bio samo uvod u ono što nas je tek čekalo. Prva stvar koja je usledila bilo je stvaranje APF MPA-10 modula. U kombinaciji sa APF M1000 konzolom on je stvarao hibrid kompjutera, kasnije nazvan APF Imagination Machine. Uz konzolu ste dobijali programski jezik BASIC, tastaturu, 9 K RAM-a (moglo se proširiti do 17 K), grafiku u boji i ugrađen snimač kaseta. Naravno, sve ovo je uticalo i na cenu ovog prizvoda koji je bio znatno skuplji od svih dotadašnjih konzola. Naime, koštao je 599 dolara.



Fairchild konzola


Prva konzola, Odyssey konzola 1972



Telstar konzola 1976

PRVE KONZOLE

- Odyssey (Magnavox, 1972)
- Telstar (Coleco, 1976)
- APF Imagination Machine (APF Technologies, 1976)
- Channel F (Fairchild, 1976)
- RCA Studio II (RCA, 1976)
- 2600 (Atari, 1977)
- Odyssey2 (Magnavox, 1978)

Godine 1976. evropska kompanija Radofin proizvela je 1292 Advanced Programmable Video System. U pitanju je bila napredna tehnologija koju su kasnije preuzele mnoge britanske firme koje su proizvodile konzole - Acetronic, Prinztronic, Fountain, Grandstand, Audiosonic i Hanimex samo su neke od njih. Od bitnijih konzola koje su koristile ovu tehnologiju pomenućemo Interton VC-4000 i Arcadia 2001. Svi sistemi koji su koristili 1292 Advanced Programmable Video System dolazili su sa 32-pinskim kertridžima, dva kontrolera i po nekoliko igara od kojih su najpopularnije bile Olympics i Invaders.

Takođe 1976. godine kompanija Fairchild Semiconductors razvila je konzolu po imenu Channel F, prvu programabilnu konzolu koja je koristila kertridže kao medij. Ipak, ovaj sistem podržavao je svega 23 igre i njegov uspeh na tržištu bio je veoma kratak. Godinu dana kasnije Channel F potonuo je u zaborav. Ipak, ono po čemu treba upamtiti ovu konzolu bila je činjenica da je u pitanju bio prvi pokušaj u istoriji da se iskoristi mikroprocesor u izradi igračke konzole. Pored toga, dvojica momaka iz firme koja ju je napravila kasnije su postali koosnivači kompanije Intel!

I dalje smo u 1976. godini. Momci iz kompanije RCA odlučili su da daju svoj odgovor na Odyssey i taj odgovor je nazvan RCA Studio II. Ipak, ovaj projekat je od početka bio osuđen na neuspeh jer je tehnologija ove konzole jednostavno već bila prevaziđena i zastarela, pogotovo kada uzmemo u obzir da je prikaz bio crno-beo. Nimalo nije čudno što je ovaj sistem veoma brzo zaboravljen.

Konačno, 1977. godine pojavljuje se i konzola koja će gotovo momentalno okončati sve ratove između dotadašnjih sistema i njihovih proizvođača, konzola koja će se odmah popeti na sam vrh i dostići nemerljivu svetsku slavu. U pitanju je bio čuveni Atari VCS, kasnije poznat i pod nazivom 2600. Ova konzola je za to vreme imala neverovatne sistemske specifikacije, a posle nekoliko godine stekla je i zadivljujuću kolekciju od više hiljada igara. Njena popularnost još više je porasla kada je arkadna igra Space Invaders prvi put portovana na kućnu konzolu. Ubrzo je ovo postao najpopularniji sistem sedamdesetih godina, čija je slava trajala čak i dobrim delom osamdesetih, zahvaljujući sjajnim performansama, obilju dobrih igara i različitih kontrolera. Pored svega ovoga, Atari 2600 bila je i prva konzola na kojoj su se pojavile "igre za odrasle" kao što su Bachelor Party i Custers Revenge. Inače, konzola je koristila 8-bitni 6507 procesor, sa CPU brzinom od 1,19 MHz, 128 bajtova RAM-a, 16 boja i podržanom rezolucijom od 320x200. Prvobitna cena konzole bila je 199,95 dolara.



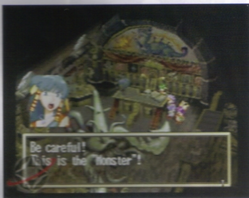
Madpong konzola

Naravno, većina velikih firmi pokušala je da svrgne Atari s trona, ali to nijednoj od njih nije uspelo. To naravo ne znači da nije bilo pokušaja vrednih pažnje, pa ćemo pomenuti neke od njih. Na primer, kompanija Magnavox pokušala je da kontrira Atarijevom "monstrumu" svojim čedom Odyssey2. Ipak, ovaj sistem je bio dosta sporiji od 2600 i podržavao je nižu rezoluciju. Karakterisala ga je odlična grafika, a uz njega se dobijala i potpuna alfanumerička tastatura. Ipak, Odyssey2 je prodat u više miliona primeraka, i iako nije bio toliko popularan kao 2600, njegovi tvorci nisu zažalili. Ono što je posebno zanimljivo bilo je to što je gotovo sve igre za ovu konzolu radio jedan čovek, Ed Averett, koji je za četiri godine napravio 24 igre.

Time ćemo lagano završiti ovaj deo serijala o istoriji konzola. Iako još nismo završili sa "veselim sedamdesetim", slede dve konzole koje zaslužuju nešto više pažnje, te ćemo se njima pozabaviti u sledećem broju - Intellivision i Astrocade. Zatim prelazimo da osamdesete i na sisteme kojih se većina vas verovatno seća, pa tako, korak po korak, stići ćemo i do naših dana...■

GRANDIA



















Akad se samo setim kako sam onomad jedva ubedio Darka da se u prvom broju opiše FF VIII. Smatrao je da, iako je igra izašla tričavih mesec-dva ranije, ne zaslužuje da uđe u broj, ali moje navaljivanje je urodilo plodom. Da sam znao da se skoro istovremeno pojavila i Grandia, isforsirao bih ga i za nju, ja kad vam kažem...

Ovako, tri i po godine docnije, ista je na tapetu u formi retro igre, kao jedna od onih - majestralnih, koje su ušle u legendu. Prvobitno je bila stvorena za Sega Saturn, i smatralo se da američka verzija neće ugledati svetlost dana zbog "preminuća" konzole (koju sam, istini za volju, retko i video, a kamoli igrao, prim.aut.), što su mnogi smatrali za katastrofičan gubitak.

Srećom, neko vreme kasnije, najavljena je translacija sa jednog sistema na drugi, što je prouzrokovalo buru zadovoljstva. Naime, to je bio RPG koji je pod ruku sa "poslednjom fantazijom" uzabrao najviše hvale, imenovan kao jedan od najboljih ostvarenja žanra poslednjih pet godina. Na samo dva CD-a ("osmica" je išla na 4, pa sad vi vidite, prim.aut.), igra je "rasprostrla" najveće konstrukte sredina i najveći nivo detalja te sredine, ne prestajući da oduševljava, ni što se tiče vizualnog utiska, ni što se tiče samog njenog sadržaja... Ali, činjenica je da i ona ima svoje mane, kao i sve ostale igre na svetu belom.

Od samog početka, igra kao da zrači životom. Od prve scene, možete sagledati taj nivo detalja, dok se tek upoznajete sa glavnim likovima. Život buja na ulici, sve ide svojim tokom, dok vi počinjete da se vezujete za Džesija i Su, dvoje mladih koji oduševljeni životom žele da se otisnu u svet i sagledaju njegovu veličanstvenost i lepotu. Džesi, sin velikog avanturiste, sanja o tome da krene očevim stopama, da se i sam otisne u svet, da doživi velike avanture, a njegova komšinica i najbolja drugarica Su želi da pođe sa njim (pošto ga nikada ne pušta iz vidokruga). Kako da ovako pozitivna priča ne utiče na vas još od samog početka? I kasnije, pošto vam je ostavljeno dosta prostora da se "ušemite" sa likovima i da prostudirate njihove odlike, kada stvari počnu da se razvijaju - sve vreme je prisutan taj dah optimizma i prijatnosti. Igra nema veštački napumpan epski prizvuk i previsok stepen melodramatičnosti koji je krasio druga ostvarenja istog žanra. Nema nekih naglih preokreta, šokantnih i srceparajućih događaja. Sve kao da ide svojim tokom, dok avanture i događaji narastaju, dok skačete sa kontinenta na kontinenat, dok ulazite dublje u mračne aspekte priče. I pored svega ovoga, Grandia uspeva da bude neverovatno bogata i duboka, sa sveprisutnim prizvukom epike.

Sistem borbe i korišćenja sposobnosti i magije ne predstavlja ništa epohalno, ali je rešen jednostavno, funkcionalno i intuitivno. Prvo, objekti od važnosti se vide, isto kao i neprijatelji. Odabirajući pravi momenat za napad obezbeđujete sopstvenu prednost u igri. Koristeći sistem time gage-a (merača vremena koji se puni), koji je maltene zaštitni znak "Skverovih" igara, rešeno je ko kada napada i da li će neka akcija uroditi plodom. Ako se desi da vas neki neprijatelj zaskoči sa leđa, gejdž će se puniti sporije, dajući njemu prednost na početku pegle. Ovo pravilo i vi možete da koristite, povećavajući sebi šanse



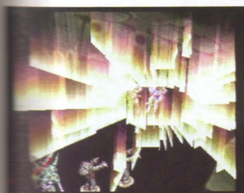




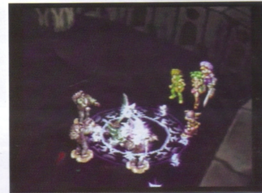












za što brže i uspešnije rešavanje svakog na koga naletite. Pored nekih osnovnih sposobnosti sa kojima počinjete, tu su i neke ekstra koje možete da "ispazarite" koristeći Mana Egg's. Kada je razvoj lika i veština/magija u pitanju, tu važe druga pravila. Karakter dobija iskustvo, a poeni se raspoređuju na veštine i magije koje su korišćene, tako da što više koristite nešto od navedenog, to ste bolji u njemu (što je i logično, prim.aut.). Ovo onemogućuje pravljenje "svestranog" ili "univerzalnog" borca, ali zato omogućava individualni razvoj i užu specijalizaciju svakog ponaosob, što može da predstavlja veliki plus. Ma, plus na ideju, pa nek ide život!

Sam izgled igre je uzabrao najveći broj pohvala, u trodimezionalnom poligonalnom prostranstvu, šunjaju se visokodetaljni sprajtovi, i možda bih mogao da kažem da pomalo podseca na Xenogears, samo sa mnogo, MNOGO više detalja. I te ogromne celine, koje zrače bojama, kretnjom i životom. Sve ima individualni potpis, ma koliko sitan bio, neki detalj upotpunjuje svaki segment igre, svaku scenu (konac delo krasi, pivo grlo kvasi, prim.aut.). čak i likovi, kojima je posvećena velika pažnja, poseduju tu iskru života. Sve je nekako oštro i puno boja, da ja više stvarno nemam reči... Naravno, jaka grafika je uvek mač sa dve oštrice, jer obično visok nivo detalja prouzrokuje štucanje frejma, tako da je to i ovde slučaj. Kao i neke tamnice - dok celokupno okruženje i mnoštvo tamnica ubijaju nivoom detalja, pojedine deluju na mahove toliko monotono i klaustrofobično, da želite da ih što pre napustite, kako bi ste ponovo mogli da dišete i uživate u šarenilu.



Što se tiče zvučnih efekata i muzike - tu je sve manje-više ok. Problem predstavljaju dijalozi koji su prevašodno loše "ispričani", kao da svima fali neka nota, posebna crta karaktera. Kao da glasovi ne "ležu" najbolje na vlasnike ('si ti originalni vlasnik tog glasa, ili si ga ispazario na "budži" (buvljaku, prim.aut.), u pola cene?), a sekvence intenzivnog "čantranja" ne mogu da se ubrzaju ili preskoče. Ipak imajući u vidu sve ostale pozitivne strane, ovo je zanemarljivo - mislim, koga bre boli mnogo za tu i tamo po koji osrednje odglumljen dijalog, kada se uporedi sa GRANDIOZNOŠĆU vascele igre? Meni ne smeta, pa s' toga ne verujem da će vama da smeta. što sam pominjao? Pa zamerka je zamerka, da programeri više čitaju kritike, znali bi kako manje da greše i sve bi igre bile fantabulozne, a svi bi stremili ka perfekciji. Ipak, u nesavršenom svetu živimo, nesavršene igre igramo... što bi rekli ameri - 'nuff said. Uživajte!





BEYBLADE

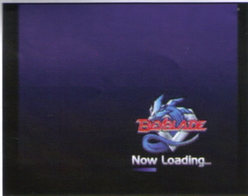
Najbolja (č)igra na PSOne!!!

















Beyblade je vrlo interesantan koncept koji se zasniva na borbi BeyBladeova u areni. Šta su uopšte Beybladeovi? TO vam je nekakva čigra sa nekakvom beštijom u njoj. Dotični "borci" prizivaju sile drevnih bića... Lista tih bića uključuje zmajove, medvede i majmune!?! Oni koriste svoje specijalne moći da unište suprotstavljene Bladeove, itd...

Elem, Beyblade je dečija televizijska emisija koja je na neki način slična Pokemonu. Tu je čitava gomila mladih takmičara koji se nadaju da će postati Beyblade šampioni. Poenta Beyblade igre je da pokušate da osvojite šampionat poboljšavajući svojeg Beybladera i Beyblade uz pomoć Bey poena i iskustva koje sakupljate usput.

Gameplay

Beyblade vam pruža cela dva načina igranja. Pošto prođete kroz masivni meni nekoliko puta shvatićete da ili možete učestvovati u turniru ili se oprobati u Free Battle.

Same borbe su intenzivne, duge i predstavljaju veliki izazov. Na početku birate koliko ćete jako zategnuti kanapče koje čini da se vaša čigra okreće, a vi ćete vašim golemim lukavstvom i refleksima borbenog pilota pritisnuti dugme da bi se zavrteli u velikoj borbenoj areni (koja liči na činiju za supu).

Kada ste jednom u činiji, pardon, areni, stvari počinju da se KOMPLIKUJU. Dakle, uz pomoć leve palice birate smer u kojem se čigra okreće. Da, da... A ukoliko primetite da će doći do sudara između dve čigre pritiskom na iks ćete apsorbovati nešto štete i omogućiti vašoj čigri da se vrti duže. Ako vam je ovo već zvučalo komplikovano, čekajte samo, biće još gore. Pritiskom na trougao, kvadrat ili krug ćete izvesti specijalni napad vašeg borca. A vaš šibadžija može napasti sa jedne strane, a nekad, u cilju da iznenadi protivnika, može napasti i iz skroz različitog ugla, pa vi vidite...

E sad ako uspete da tim IZNENADNIM napadom oštetite protivničku čigru ili je ČAK izbacite iz funkcije, ili makar iz arene onda BRAVO za vas!!! Tako se pobeđuje!!!

E sad kakva bi to zabava bila ako tu ne bi bile i neke zvrčke koje možete smestiti protivniku ili možete nakupovati silna pomagala kojima ćete lakše naškoditi protivnicima.

Grafika

A tek je grafika čudo! AJde što su u malenom kecu našli dovoljno snage da simuliraju vrteće čigre nego su uspeli i da izračunaju kako bi izgledao blur efekat iza njih. Da ne pominjemo JEDNOCIFRENI broj boja kojima je predstavljen svaki blade. Kao potvrda fantastičnog dizajna okoline tu je i arena koja je modelovana od sigurno DVOCIFRENOG broja poligona, sreća naša što kreatori nisu štedeli vremena i truda da bi ostvarili ovako impresivan rezultat.

Zvuk

Na tržištu ćete teško naći igru koja bi mogla da se pohvali takvom neverovatnom kombinacijom opnavljajućeg basa, škripećih sintesajzera i MOZGOPROBADAJUĆIH zvukova gitare. Ako ste recimo ljubitelj zvuka sirene za uzbunu, ili škripanja krede po tabli, sigurno ćete se sladiti zvučnom podlogom ove igre.

A sad sav sarkazam na stranu verovali vi ili ne, ova igra je postala takav hit u Velikoj Britaniji da je to za neverovati.

bonus IGROMER

Izdavač: Square Enix | Žanr: RPG | Medij: CD 1

• 1 igrač	KONZOLE	• PS2	X
• Memorijska kartica		• GC	X
• Vibracija		• X BOX	X
• Analogna kontrola		• GBA	X
		• PSONE	✓

OCENE	
GRAFIKA	2
ZVUK	1
IGRIVOST	2
TRAJNOST	1
UKUPNO	11%

IZNAJMLJIVANJE

Playstation, Game Cube i X box konzola

NAJBRŽA
KUĆNA DOSTAVA U BEOGRADU!



Isprobajte sve konzole pre nego što se odlučite za kupovinu.

Iznajmljivanje je jednostavno. Okrenite neki od dole navedenih brojeva i izaberite konzolu koju biste iznajmili (PSone, Playstation 2, Game Cube ili X box). Sve konzole dobijate na kućnu adresu sa dva džojpeda i igrama. Potrebna je vaša ili lična karta roditelja sa adresom na koju vam isporučujemo konzolu.

Dostava se vrši isključivo u Beogradu.

THE GAMES

tel. 011/ 380 77 12 i 380 77 36
ili mob. 063/ 20 64 35

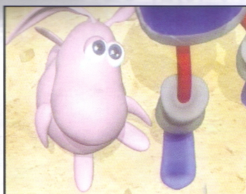
GUARDIAN'S CRUSADE

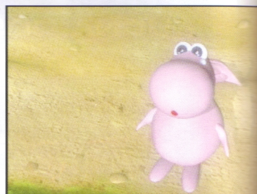






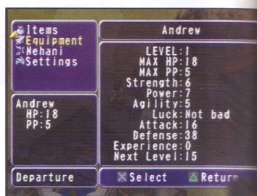












Kada su malo starije igre u pitanju, za oko mi je zapao ovaj naslov, kao knjiški primer kvalitetnog, ali nadasve specifičnog RPG-a. Zašto? Pa prvo zato što je port, a drugo zato što je veoma karakterističan kada je grafika u pitanju. Ali ono što me je najviše motivisalo da odaberem ovaj naslov je nesumnjivo priča koja stoji iza njega... U originalnoj verziji koja je izašla u Japanu, igra se zvala Knight & Baby. Počinje vašim šunjanjem po okolini sela, gde spletom sudbonosnih okolnosti nalećete na bebu čudovište čudnog lika... Odmah vas puca jedna vizija koja vam govori kako se morate zaputiti u daleku zemlju, gde ćete ostaviti bebu u Božjoj Kuli, u citadeli na drugom kraju sveta, kako bi ona bila vraćena kući, a tu je i scenario koji je vezan za uništenje sveta, a koji vam neću do kraja otkriti... Samo će čovek velike snage i hrabrosti uspeti da izvrši ovaj teški zadatak. Zauvek promenjen ovom spoznajom, vitez odlazi do starešine sela, gde se nada da će naći neke odgovore. Nakon razgovora, švata da sam treba da se zaputi i reši problem, kao što to obično i biva...

Što se grafičkog izgleda tiče - postoje neki od vas kojima će biti čudna, takva je kakva je, šta ja da joj radim. Ali ako budete zanemarili to što vam čudno izgleda, makar na kratko - navućićete se zasigurno, jer je ovo jedna od retkih igara, koja pleni pričom, dijalozima i karakterizacijom likova (i ja sam u početku sumnjao, ali samo posle samo sat - dva igranja bio kupljen "za dve banke", prim.aut.). U pitanju su renderovani poligoni i izometrijska 3D perspektiva, i to je pretstavljalo jednu od najdistinktivnijih odlika u vreme kada se pojavila (oko marta '99.). Sve je radjeno u blagim tonovima, sa puno živih boja i tako da svojim izgledom podseća na crtani film. Pored toga što ostavlja utisak "čisto i jednostavno" prošarana je mnoštvom detalja. Utisak crtanog filma je prisutan i kada su likovi u pitanju, bilo da su pozitivci ili negativci.

Koja je najdistinktivnija karakteristika? Staranje o bebironu... Pored slatkog izgleda koji krasi čeljade (meöavina nilskog konja i... ma ne znam ni sam šta je, treba ga videti da bi se "sortifikovalo", prim.aut.), ono je predstavljeno kao interaktivni ljubimac. Bebicu u igri možete da hranite, da joj dajete instrukcije i da je "pujdate" u borbi (kvragu, ipak je to neka vrsta "čudovišta"). Znate kako to već ide - čim je hranite slatkišima i dajete joj hranu (timarite, hranite, vraćate energiju), ona će vas gotiviti (ljubav ulazi na usta i kroz stomak), slušati i biti vam "lojalna". Možete da joj date instrukcije da ode po nešto u gradu, na mapi i da je posle nagradite za to (možete i da je kaznite, ali što bi bili loši prema slatkom stvorenjcetu ako nema potrebe?). Jeste da to odgajivanje nije detaljno obradjeno kao u Moster Rančer-u ili Pokemon-u (ili nekim kasnijim igrama sličnog kalibra), ali je onovremeno predstavljalo odličan detalj koji upotpunjuje priču. U koliko ste bili dobri prema njoj i u koliko vas voli, pomagaće vam u borbi, a to je esencijalno kako bi ste preživeli dovoljno dugo da rešite kvest. Verujte mi, koliko bebica može da bude loš partner, toliko može da bude



















dragocen saveznik.

Pored bebe i viteza, tu je još i vila Nehani, koja je zacopana u viteza i koja mu usput pomaže. Kada je interakcija između ovih likova u pitanju, tu ćete tek primetiti koliko je priča kvalitetna, koliko je pažnje obraćeno na prevodjenje i koliko su dijalozi "izmišljeni". Pored toga, videćete koliko je dobar trip upikati RPG koji nema neku gargantuansku, epsko - mitsku priču, kako jednostavna tema i zaplet mogu da posluže za radnju podjednako adekvatno, ako ne i adekvatnije, samo ako se dobro predoče.

Što se tiče neprijatelja, pored toga što su šarenoliki, mogu da se vide na ekranu. Postoji opcija da peglu zaobidjete ako brzo odreagujete, što eliminiše hiljade random encounter-a (nasumičnih susreta) koji obično



krase ovaj žanr (meni oni obično odgovaraju, ja sam žickaroš nadljudskih proporcija, prim.aut.). Predstavljeno su kao fantomi, a po njihovoj boji i ponašanju možete da utvrdite da li su višeg ili nižeg nivoa od vas (slabiji su beli i beže od vas kako vam ne bi poslužili kao "hrana", dok su jači rozikaste boje i jure vas, kako bi se "nahranili"). Još jedan faktor koji diže vrednost igranja je i sakupljanje magija kojih ima i više nego dovoljno. One su predstavljene nazivom Living Toys i ima ih sedamdeset komada, a jurcanje za njima predstavlja veoma zanimljiv aspekt. Tu su još i šljake "sa strane" koje ce vam pomoći da se dobucate, a i pomoćiće vam da steknete predstavu o toj karakterizaciji koju sam spominjao ranije.

Šta još da vam kažem? Jedna od retkih negativnih strana je što igra relativno kratko traje, jer je moguće završiti je za 25 do 30 sati, ali ipak vredi utrošiti tih tridesetak sati na nju (može da traje i mnogo duže ako se zabaksuzite da nadjete SVE, ali je to ipak na vama - ja obično tražim sve, ja sam PERFEKCIONISTA, prim.aut.). Tu su i zvučni efekti koji nisu savršeni, ali nisu ni malo loši, tako da njih ne ubrajam ni u pozitivne, ni u negativne strane igre... Kao što sam rekao, njen neobični izgled, karakterizacija i odgajanje, kao i sakupljanje magija predstavljaju njene jake, pozitivne strane, kao i priča koja pripadnike lepšeg pola može za srce da ujede (i ja sam bio blizu suza, a pripadnik sam jačeg pola, pa vi vidite, prim.aut.). Ne preostaje vam ništa drugo nego da je dobavite i proverite da li sam bio u pravu. Verujte mi, nećete se pokajati... Odgovorno tvrdim.





IGRAJ SE!

PSOne je potpuno redizajnirana originalna Playstation konzola. PSOne je manji, lakši, i praktič... Sa preko 3000 igara ovo je najprodavanija konzola ikada!



PS one TM

samo 7.199 din

Uslovi plaćanja :

- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral







Garancija 6 meseci i obezbeđen servis

BeoSoft

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co...

Pobednik

Telefonski servis Pobednik je opet sa vama i za novu sezonu spremio je mnoge vredne nagrade i lepa iznenađenja.

1 NAGRADNA IGRA

Svake nedelje, Pobednik nagrađuje svoje slušaoce! Odgovorite na jedno lako pitanje, ostavite svoje podatke i možete osvojiti SONY PLAYSTATION 2, SONY PLAYSTATION 1, GAME BOY ADVANCE i nagrade iznenađenja!



abc 2 TRIKOVI I ŠIFRE

Nova Pobednikova opcija za trikove i šifre sadrži bogatu bazu kompletnih trikova za vaše omiljene igre sa PlayStationa 2, PlayStationa 1, PC računara, Game Boy i Game Boy Advance konzola. Bilo da se radi o starim ili novim igrama, POBEDNIK će vam za tren oka dati kompletne šifre za varanja, trikove i savete i sve što vam je potrebno za uspešno igranje. Sve što treba da uradite je da pozovete 041 20 20 20 i u opciji za trikove unesete šifru vaše omiljene igre i - dok trepnete, kompletan varanja su tu. To može samo POBEDNIK!

def 3 VESTI

...ede, udarne, sočne i svake druge vesti iz sveta igara - budite uvek u ... aktuelnim zbivanjima u industriji zabavnog softvera!

ghi 4 IGRA NEDELJE

Interesuje vas koja je najbolja igra nedelje? Preslušajte kompletan opis!

Baza trikova i šifara se redovno ažurira - zato ne gubite vreme i potražite trikove za najnovije hit igre s vašeg sistema.

POBEDNIKOV ŠIFARNIK

PC CD-ROM

001 ALIENS VS. PREDATOR 2
002 POOL OF RADIANCE: RUINS OF MYTH DRANNOR
...ORLD WAR 2: IWO JIMA
...ERATION FLASHPOINT
...ER HUNTER 5: TRACKING TROPHIES
...H 3: THE WOLF AGE
...RRY POTTER & THE SORCERER'S STONE
...EVOLUTION 2
...ELA'S OFF-ROAD ADVENTURES 2
...MANCHE
...BAT
...ER TANK
...URN TO CASTLE WOLFENSTEIN
...THIC
...I.N.E.
...PIRE EARTH
...HAN: AHRIMAN'S GIFT
...E MULTIROLE FIGHTER
...TORACER 3
...UANOX
...BOT WARS (ARENAS OF DESTRUCTION)
...DEN STRIKE FOREVER
...
... PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAG-
...
...OST RECON
...AR TREK: ARMADA 2
...OJECT EDEN
...ROPA UNIVERSALIS II
...ROCK 2000
...T HOFFMAN'S PRO BMX
...LERS IV: MISSION PACK
...DAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
033 SKI RESORT TYCOON
034 INSANE
035 ETHERLORDS
036 CAPITALISM II
037 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
038 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
039 GOTHIC
040 SIM GOLF
041 GRAND PRIX WORLD
042 SERIOUS SAM: THE SECOND ENCOUNTER
043 OUTPOST 2
044 DIRT TRACK RACING: SPRINT CARS
045 STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE
046 HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE
047 RIG & ROLL
048 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
049 CABELA'S 4X4 OFF-ROAD ADVENTURES
050 GALACTIC BATTLEGROUNDS
051 SID MEIER'S SIMGOLF
052 DEER AVENGER 4
053 BLACK & WHITE
054 CHAMPIONSHIP MANAGER 2
055 EUROPA UNIVERSALIS 2
056 GANGSTERS 2
057 AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME
058 ANNO 1602
059 HOYLE CASINO 2000
060 GRAND THEFT AUTO 2
061 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
062 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
063 ROLLERCOASTER TYCOON: CORKSCREW FOLLIES
064 DUNGEON SIEGE
065 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
066 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
067 BATTLE REALMS
068 THE SIMS: HOUSE PARTY
069 FREEDOM FORCE
070 BLOOD OMEN 2
071 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
072 MOTOCROSS MANIA
073 CASINO MOGUL
074 FREEDOM FORCE
075 CARNIVORES: CITYSCAPES
076 STAR WARS: GALACTIC BATTLEGROUNDS
077 EXTREME PAINTBRAWL 4
078 JOINT STRIKE FIGHTER
079 THE SIMS: HOT DATE
080 STARSHIP UNLIMITED II: DIVIDED GALAXIES
081 CULTURES 2
082 GRAND THEFT AUTO 3
083 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
084 AXIS ARENA
085 MOBILE FORCES
086 IMPERIUM GALACTICA II
087 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
088 USAR HOOTERS PRO CUP RACING
089 ROLAND GARROS 2002 FRENCH OPEN
090 STAR WARS: STARFIGHTER
091 SKATEBOARD CRAZY
092 NECRODOME
093 TACTICAL OPS : ASSULT ON TERROR
094 GORE
095 COSSACKS: THE ART OF WAR
096 SHADOW FORCE: RAZOR UNIT
097 NEVERWINTER NIGHTS
098 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
099 BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION
100 PAC-MAN: ADVENTURES IN TIME
101 WARCRAFT 3
102 NARCO POLICE
103 NETSTORM
104 VANGUARD ACE
105 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
106 AMERICA'S ARMY
107 MORROWIND
108 THE SUM OF ALL FEARS
109 HOLIDAY ISLAND
110 COUNTER STRIKE
111 UNREAL TOURNAMENT 2003
112 BLOODRAYNE
113 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
114 NO ONE LIVES FOREVER 2
115 RED SHARK
116 DIRT TRACK RACING 2
117 PROJECT NOMADS
118 SNOWBOARD PARK TYCOON
119 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
120 EMPEROR: RISE OF THE MIDDLE KINGDOM
121 BEACH LIFE
122 SNIPER: PATH OF VENGEANCE
123 ARX FATALIS
124 AGE OF MYTHOLOGY
125 ANOTHER WAR
126 CONFLICT: DESERT STORM
127 LITTLE FIGHTER 2
128 ROBIN HOOD: THE LEGEND OF SHERWOOD
129 HEARTS OF IRON
130 O.R.B.
131 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
132 DEADLY DOZEN: PACIFIC THEATRE
133 FIFA 2003
134 NBA LIVE 2003
135 BATTLEFIELD 1942
136 ROBOT WARS: ARENA OF DESTRUCTION

PlayStation

001 ISS PRO EVOLUTION
002 SNO CROSS
003 TOMB RAIDER CHRONICLES
004 MEDAL OF HONOR
...DAL OF HONOR UNDERGROUND
...MAN & ROBIN
...EME PARK WORLD
...REME
...DENT EVIL
...KEN 3
...W BACKSTAGE ASSAULT
...OL BOARDERS 3
...E NUKEM: TIME TO KILL
...AL FANTASY IX
...ORED CORE
...STRICK WAKE BOARDING
...BOW SIX: ROGUE SPEAR
...ERCROSS 2001
... MANAGER 2001
...E OF SAIL 2
...LORDS 3
...R WITCH: RUSTIN PARR
...PAGE WORLD TOUR
...AD RASH JAILBREAK
...OSAUR
...ATH OF FIRE 3
...ADE
028 THE LEGEND OF DRAGOON
029 VAGRANT STORY
030 DRIVER 2
031 DIGIMON WORLD
032 INTERNATIONAL TRACK & FIELD
033 THE MUMMY
034 DUNE 2000
035 MEGAMAN X5
036 DRAGONBALL GT FINAL BOUT
037 THEME PARK WORLD
038 MUPPET MONSTER ADVENTURE
039 SIMPSONS WRESTLING
040 THE SMURFS
041 SOUL REAVER
042 ABE'S EXODUS
043 TOMB RAIDER 3
044 SKULLMONKEYS
045 MDK
046 SILPHEED: THE LOST PLANET
047 DUKE NUKEM: LAND OF THE BABES
048 TARZAN
049 TEST DRIVE 6
050 WARGAMES: DEFCON 1
051 TOMBA! 2
052 CRASH BASH
053 CRASH BANDICOOT: WARPED
054 READY 2 RUMBLE BOXING: ROUND 2
055 WCW/NWO THUNDER
056 DAVE MIRRA FREESTYLE BMX
057 MAT HOFFMAN'S PRO BMX
058 DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS
059 GRAN TURISMO 2
060 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
061 STAR WARS EPISODE I: THE PHANTOM MENACE
062 BUGS BUNNY: LOST IN TIME
063 COLIN MCRAE RALLY
064 LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER
065 SPYRO 2: RIPTO'S RAGE
066 GRIND SESSION
067 TOMORROW NEVER DIES
068 DUCATI WORLD RACING CHALLENGE
069 NINJA: SHADOW OF DARKNESS
070 ACTION MAN: OPERATION EXTREME
071 PARASITE EVE 2
072 CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
073 APE ESCAPE
074 X-MEN: MUTANT ACADEMY 2
075 BACKYARD SOCCER
076 FROGGER 2: SWAMPY'S REVENGE
077 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
078 SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO
079 SYPHON FILTER 3
080 JET MOTO 3
081 THE ITALIAN JOB
082 AGILE WARRIOR: F-111X
083 SHEEP, DOG 'N' WOLF
084 ALIEN TRILOGY
085 THE LEGEND OF DRAGOON
086 DARK FORCES
087 HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE
088 WORMS ARMAGEDDON
089 TEST DRIVE 5
090 MISTER MOSQUITO
091 DYNASTY WARRIORS 3
092 ALL-STAR SLAMMIN' D-BALL
093 REDCARD 20-03
094 LEGO RACERS 2
095 POPULOUS: THE BEGINING
096 WARHAMMER: DARK OMEN
097 Z
098 JOHNNY BAZOOKATONE
099 ADVAN RACING
100 WORLD RALLY CHAMPIONSHIP 2 EXTREME
101 WARHAWK
102 WAR GODS
103 TREASURES OF THE DEEP
104 RIVEN
105 NINPU SENTAI HARIKENGER
106 MOTOR TOON GRAND PRIX
107 JET MOTO 2
108 DDRMAX
109 BIG MUTHA TRUCKERS
110 SHREK TREASURE HUNT
111 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS
112 YU-GI-OH! FORBIDDEN MEMORIES
113 FIFA 2003

PlayStation 2

001 GRAND THEFT AUTO 3
002 SPY HUNTER
...F-LIFE
...TED METAL BLACK
...UR'S GATE: DARK ALLIANCE
...ASTY WARRIORS 3
...EVOLUTION
...D OR ALIVE 2: HARDCORE
...N TURISMO 3: A-SPEC
...MAN: VENGEANCE
...GGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
...TWIN
... & DAXTER: THE PRECURSOR LEGACY
...K SUMMIT
...E SIMPSONS: ROAD RAGE
...AL GEAR SOLID 2
...HITZ 20-02
...K ANGEL: VAMPIRE APOCALYPSE
... EVOLUTION SOCCER
... WARS: JEDI STARFIGHTER
...GUNAI: ATONEMENT
...CONCEPT 2001 TOKYO
...TS: CITIZEN KABUTO
...PSHIP
...OUT FUSION
...L REAVER 2
...
...EAL TOURNAMENT
029 SPY HUNTER
030 MAX PAYNE
031 LEGENDS OF WRESTLING
032 SMUGGLER'S RUN 2: HOSTILE TERRITORY
033 KINETICA
034 JAMES BOND 007: AGENT UNDER FIRE
035 LOTUS CHALLENGE
036 STATE OF EMERGENCY
037 JONNY MOSELEY MAD TRIX
038 ARCTIC THUNDER
039 BURNOUT
040 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
041 CONFLICT DESERT STORM
042 NASCAR THUNDER 2003
043 TOM AND JERRY: WAR OF THE WHISKERS
044 CONFLICT: DESERT STORM
045 HARRY POTTER & THE CHAMBER OF SECRETS
046 RED FACTION II
047 ATV OFF-ROAD FURY 2

GB color

001 BOMBERMAN
002 HARVEST MOON
003 POLARIS SNOCROSS
004 CATWOMAN
005 TONY HAWK'S PRO SKATER 2
006 RAYMAN
007 INSPECTOR GADGET
008 PROJECT S-11
009 SIMPSONS: TREEHOUSE OF TERROR
010 GEX
011 BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
012 MEN IN BLACK: THE SERIES 2
013 SPONGEBOB SQUAREPANTS: LEGEND OF THE LOST SPATULA
014 ACTION MAN
015 TOONSYLVANIA
016 SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
017 LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
018 PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
019 SHREK: FAIRY TALE FREAKDOWN
020 SPIDER-MAN

GB ADVANCE

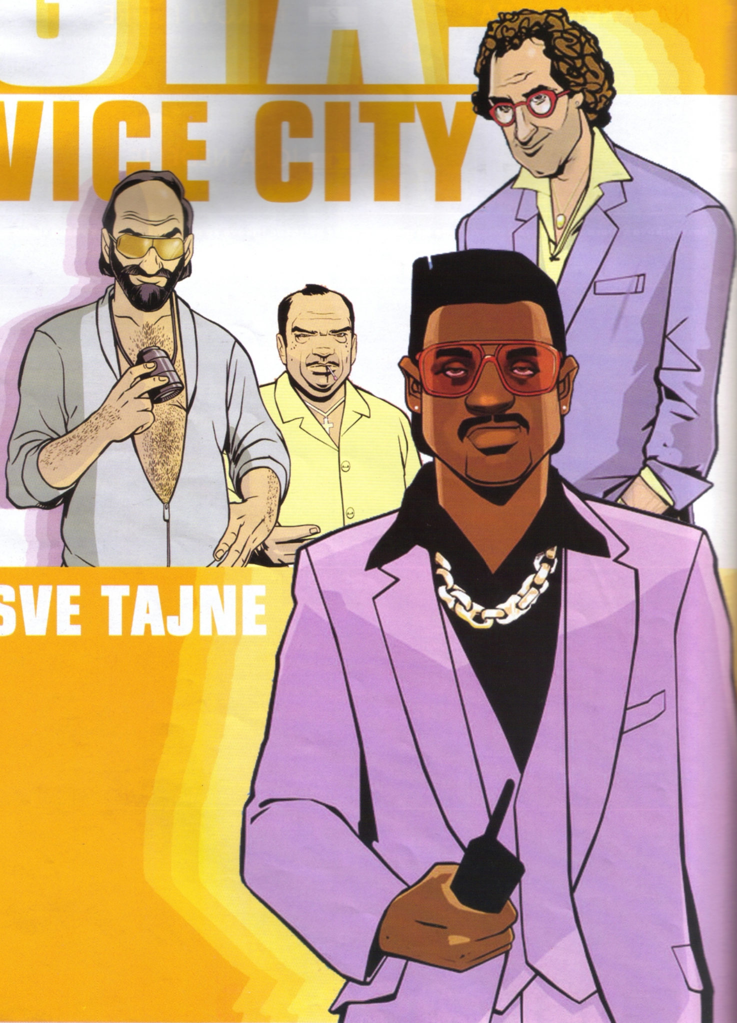
021 NBA SHOWTIME
022 T.J. LAVIN'S ULTIMATE BMX
023 SNOOPY TENNIS
024 ROCKET POWER: DREAM SCHEME
025 GRADIUS GALAXIES
026 DONALD DUCK ADVANCE
027 RAMPAGE PUZZLE ATTACK
028 LEGO BIONICLE
029 IRIDION 3D
030 F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
031 MONSTERS, INC.
032 CASTLEVANIA: CIRCLE OF THE MOON
033 DOOM
034 SPIDER-MAN: MYSTERIO'S MENACE
035 F-14 TOMCAT
036 TEKKEN ADVANCE
043 ZELDA: THE FOUR SWORDS
044 XXX
045 STREET FIGHTER ALPHA 3
046 NFL BLITZ 20-03
047 NBA JAM 2001
048 GAME & WATCH GALLERY 4
049 MEDAL OF HONOR UNDERGROUND
050 HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF S.
051 THE REVENGE OF SHINOBI

041·20·20·20

Osobe mlađe od 18 godina mogu da zovu uz odobrenje roditelja!

Pišite nam na e-mail:
pobednik041202020@yahoo.com

GTA: VICE CITY



SVE TAJNE

6 GODINA SERIJALA GTA



24 maj, 1998



29 april, 1999



22 oktobar, 1999

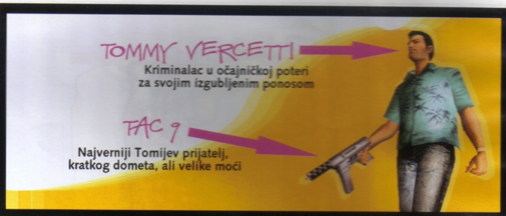


3 oktobar, 2001



29 oktobar, 2002

Svi GTA naslovi izašli od legendarnog GTA iz 1998 do perfektog GTA: Vice City-ja



ORUŽJA



1- Brass knuckles, 2- chainsaw, 3- chrome shotgun, 4- flamethrower, 5- golf club, 6- hammer, 7- katana, 8- knife, 9- m60, 10- mac 10, 11- machete, 12- meat cleaver, 13- molotov koktail, 14- pistol, 15- rocket launcher, 16- screwdriver, 17- shotgun, 18- sniper, 19- SPAS12, 20- stubby shotgun, 21- tac9, 22- tear gas, 23 -uzi.

Spisak svih oružja uz čiju pomoć ćete biti strah i trepet na ulicama Vice City-ja.

TAJNE

--Ulazak u Hyman Memorial Stadium
Ovo nije tajna već prosto savet. Stadion otvara kapije u 20:00.

--Lak dolazak do crnih automobila
Da bi lako došli do crnog automobila prosto unesite Black Cars cheat. Ovim ćete pocrneti sve automobile na ulicama. Sada uzmite vaš auto i odvezite ga u garažu i snimite igru. Auto će ostati u crnoj boji. A ostali automobili će ponovo imati svoje boje.

--Lak dolazak do pink automobila
Isto kao i za crne. Unesite Pink Cars cheat.

--Nagrade za 100% complete
Nagrade su beskonačna municija, trojica bodigardova koji će vas pratiti, kostim "Frankie", duplo više energije za automobile i maksimalnih 200 armora i healtha. Da bi ovo ostvarili pogledajte sekciju - Kako dostići 100%.

--Oporavak vozila
Trik iz GTA3 takođe radi i u VIce Cityju. Za one među vama koji ne znaju o čemu je reč, samo unesite cheat za energiju dok ste u vozilu.

--Kako proći detektore metala na aerodromu
Prvo uzmite auto i dovezite ga do Escobar International Airporta. Sada parkirajte auto tako da mu je hauba okrenuta ka ulazu u aerodrom. Sada priđite automobilu otpozadi, naskočite na njega pa nastavite i preskočite i detektor metala zajedno sa svim oružjem. Sada možete uzrokovati haos na aerodromu sa bilo kojim oružjem.



Mapa sa lokacijama koje možete kupiti

--Trik sa "zaposlenim devojkama"
Ovaj trik vam omogućava da imate "odnose" sa ovim devojkama. Samo im priđite u skupom automobilu kao što je Cheetah, Infernus ili Banshee i one će ući unutra pošto popričaju sa vama. Sada ih odvezite negde gde nema ljudi, zaustavite auto i sačekajte malo. Sada ćete videti kako se auto ljulja a vaše zdravlje popravlja.

--Hulikopter sa točkovima



Ako ubacite helikopter u Pay N Spray, izaći će napolje sa točkovima.

--Laka lova
Da bi brzo zaradili novac, nabavite oružje sa automatskim nišanjenjem. Preporučujemo Tec9, Uzi, Ingram Mac 10 ili MP5 za ovaj deo jer sa svima njima možete trčati. Sada idite u North Point Mall. Kada stignete tamo idite u Tool Shop. Opljačkajte ih. Sada sa dobijenim wanted levelom trčite u The Gash i presvucite se. Onda opljačkajte The Gash i trčite do Tool Shopa i presvucite se. Sada samo ponavljajte proces i novac će se gomilati.

--Čuvanje oružja
Da bi sačuvali oružje prosto prođite kroz detektor metala na aerodromu ili na Leaf Links Golf Course. Oružje će vam ostati tamo sve dok ne resetujete, ugasite ili učitate novu igru.

--Veće brzina na motoru
Kada dostignete maksimalnu brzinu na motoru, ako ustanete možete je još povećati. Da bi ustali pritisnite gore na krstiću ili palici.

--Brži reload
Da bi dobili brži reload, ostvarite 45 ili više poena u Downtown Ammunation streljani.

--Beskrajno trčanje bez Paramedic misija
Da bi trčali bez potrebe za odmorom, samo pritiskajte X dok držite palicu. Na kraju ćete ipak morati da stanete ali ćete izdržati mnogo duže nego inače.

--Besplatan Pay N Spray
Prosto upotrebite Health cheat pre nego što uđete u Pay N Spray i imaćete farbanje za džabe.

--Prženje guma
Da bi napravili žešći potpis, potuno zaustavite automobil. Sada držite kvadrat i iks u isto vreme da bi počeli da se potpisujete gumama. Još samo dajte malo pravca da bi se zavrteli u krug.

--Uzimanje taksija
Kada poginete ili vas uhapse tokom misije ispred bolnice ili pandurske stanice ćete videti taksi sa strelicom iznad njega. Ako uđete u njega izgubićete 9$ ali ćete se vratiti na prethodnu misiju.

--Panduri mi ne mogu ništa
Ako ste u Coachu, panduri vas ne mogu uhapsiti. Prosto će vam onemogućiti upravljanje ali nećete biti uhapšeni. Da bi ponovo upravljali, samo izađite i vratite se unutra.

--Kako da brzo zaradite solidne pare
Evo odličnog načina da brzo zaradite keš. Dakle, parking je bezobrazno skup u Vice Cityju. Na severnoj i južnoj ulici u Downtown na drugom ostrvu (južno od Hyman Condoa), nalazi se ulica sva u parking satovima. Ako ih izlupate (kolima ili eventualno bezbolkom) iz njih možete izbiti pare.

--Ćao wanted level
Da bi skinuli wanted level, prosto snimite



igru. Sada je ponovo učitajte i više nećete imati wanted level.

--Kako da stignete u Little Havana ranije uz pomoć čamca
Idite na most koji vodi do Prawn Island iz Washingtona. Kada vidite čamac koji prolazi ispod, dobro se namestite i skočite na njega. Vozač će se uplašiti i skočiti u vodu a vi možete otploviti do Little Havane.

--Kako da stignete u Little Havana ranije uz pomoć motora
Sve što treba da uradite je da nabavite PCJ-600 i da ga zakucate u barijeru velikom brzinom i preletećete barijeru i moći ćete slobodno da se krećete Malom Havanom.

--Kako da stignete u Little Havana ranije uz pomoć taxija
Sve što treba da uradite je da odbacite 100 putnika taksijem i dobijete mogućnost da skočite sa taksijem. Sledeće je da odete do dokova gde se Cortez misije i kako se približite kapijama dokova, nagnete auto za 45 stepeni i skočite iza kapija. Ako ovo izvedete kako treba auto će se u 90% slučajeva naći u vodi. Naravno, vi treba da iskočite iz vozila dok je još u vazduhu i imaćete pristup čamcu i ostatku mape.

--Kako da stignete u Little Havana ranije uz pomoć ambulantnih kola

Ukradite ambulantna kola i odvezite ih do doka gde Cortez zadaje misije. Sada parkirajte kola u rikverc direktno na kapiju. Onda skočite na prednji deo vozila, pa na krov i konačno preskočite kapiju. Sada ukradite čamac i odvezite se do Little Havane.

—Kako da sačuvate helikopter na Helipadu
Ovo je testirano sa Hunterom i Sparrowom, ali ne znači da neće raditi i sa ostalim helikopterima. Helipad na kome je trik isproban je onaj na vrhu Hyman Condoa. Ovo je prilično jednostavan trik. Prvo nabavite helikopter koji želite da sačuvate. Priđite helipadu sa desne strane i izgurajte Maverick sa helipada, tako da ćete morati dobro da se potrudite. Pre nego što eksplodira brzo sletite helikopterom što bliže H tački i izađite. Igra sada iz nekog razloga "misli" da je helikopter u stvari Maverick kojeg ste izgurali. Helikopter bi trebalo da ostane tamo za stalno.

—Kako da stignete u Leaf Links bez prolaska kroz detektor metala
Da bi ovo napravili nabavite čamac i vozite do golf terena.



—Kako da parkirate helikopter u garaži

Da bi ovo savladali morate imati veliku garažu poput Sunshine Autos, Vercetti Estate ili Hyman Condo. Prvo sletite helikopterom ispred prazne garaže. Onda se prošetajte do garaže tako da se otvori. Sada ugurajte helikopter unutra. Snimite igru i helikopter po vašem izboru će biti tu kada učitate igru.

—Više armora
Kada uđete u Enforcer, dobićete Body Armor.

—Više energije
Da bi dobili više energije samo uđite u ambulantna kola.

—Više shotgun municije



Mapa sa lokacijama na kojima možete izvesti skrivene stunt jump-ove

Da bi dobili chrome shotgun i municiju samo uđite u policijski auto.

--Više keša
Nešto novca ćete automatski dobiti ulaskom u taxi.

--Taxi tajna
Kada tokom taksi misije dovezete nekoga na cilj tačno kada je tajmer na nuli, on (tajmer) će se isključiti pa ćete moći da vozite ostale mušterije na njihove lokacije koliko god dugo vam je potrebno. I na koliko god misija hoćete. Ovo je lak nači da zaradite novac ako imate volje i vremena.

--Trik sa mesecom
Ako pucate na mesec sa snajperom, postajaće veći i manji kao i u GTA3.

--Kako lako doći do oružja i novca
Prosto idite do North Point Malla. Pre ili kasnije će se gangsteri i panduri će početi da se kokaju. Na vama je sa prosto skupljate oružje i novac koji ostaje iza likvidiranih.

--Vožnja na zadnjem točku
Držite levu palicu ka sebi dok vozite motor i podići ćete ga na zadnji točak. Najbolji bajk za ovaj manevar je Sanchez. Sa njime skoro da i nećete morati da stanete. Sve što treba da uradite je da držite iks i podignete ga na zadnji točak. Kada ga skroz podignete, pustite iks ali držite levu palicu k sebi. Najbolje lokacije za izvođenje ove akrobacije je most od Little Havane do Ocean Beacha, piste na aerodromu Escobar International, most od Little Havane do Leaf Linksa, glavni put na Starfish Islandu i glavni put u Little Havani.

--Vožnja na prednjem točku
Da bi izveli ovaj manevar razvijte veću brzinu i držite levu palicu ka napred i pritisnite kvadrat. Ovo će vas podići na prednji točak. Najbolji bajkovi za ovaj potez su Faggio i Pizza Boy. Kada se podignete na predni točak, samo ponovo pritisnite gas jer su Faggio i Pizza Boy jedini motori sa prenosom snage na prednji točak. Samo budite pažljivi

GTA VICE CITY SOUNDTRACKS

Radi što veće promocije ovog naslova, proizvođači Vice City-a su izdali 7 CD-ova sa soundtrackom iz igre. Impresivno.





Mapa sa lokacijama itema koje možete pokupiti

kad skrećete.

--Veća preciznost sa oružjem
Da bi popravili preciznost sa oružjem, uzmite machine gun i puno municije. Najbolje će funkcionisati ako imate beskonačno municije. Sada nađite tenk i pucajte u njega i preciznost će vam se povećavati sa vremenom. Kao meta može da vam posluži i razneseni



automobil.

--Snimajte igri posle svake misije
Ovo je samo savet, ali ćete shvatiti da je mnogo bolje da ga poslušate. Ako zaginete nećete ostati bez oružja i svega ostalog...

--Da bi vam motori brže išli
Samo lupkajte po krstiću dok vozite. Trebalo bi da ubrzate dodatno.

--Kako da vidite morski svet
Uđite u vodu do pojasa na plažama duž ostrva. Sada možete čučnuti a da se ne udavite. Sada upotrebite snajper da bi ugledali svakojaki morski svet - ajkule, kornjače, meduze i ribe.

RETKI AUTOMOBILI

Ovaj deo je posvećen retkim automobilima kao i ostalim "vozilima"...

--Hunter
Hunter je helikopter i takođe je poznat kao Ultimate Secret Vehicle (Vrhunsko Tajno Vozilo). Njega možete lako dobiti i bez skrivenih paketa tako što ćete otići do Fort Baxter Air Base blizu Escobar International Airporta u Little Havani odeveni u policijsku uniformu. Uđite tako odeveni i vojska neće pucati u vas. Naći ćete ga unutra samo ako ste završili sve misije od značaja za radnju igre. Ako to niste obavili džaba ste došli. Kontrole su iste kao i na drugim helikopterima osim što na R3 dugme pozivate misije pod nazivom "Brown Thunder" u kojima rešetate iz mitraljeza i sevate raketama. Rakete ispaljujete na krug, a topiće ćete zavrteti pritiskom na R1. Ukoliko ste prikupili svih 100 skrivenih paketa, Huner će se pojaviti na helipadu pored kuće na Ocean Beachu. Kuća se nalazi na krajnjem južnom vršku istočnog ostrva. To je otprilike blizu mesta gde vam je Colonel davao misije.

--Admiral otporan na metke
Admiral iz misije "Guardian Angels" je otporan na metke. Ili prosto ukradite auto i odvezite se, što će rezultovati neuspešnom misijom ili prosto završite misiju i dobićete ga po završetku iste.

--Srebrni PCJ600
Pravi srebrni PCJ600 postoji u "Autocide" misiji. Da bi ga dobili, startujte misiju i idite do crne tačke na radaru. Videćete ga kako samo čeka na vas da ga uzmete. Savet vam je da ga prosto vozite dok vreme ne istekne da ne bi nestao po završetku misije. Kad misija propadne prosto ga odvezite do garaže.

--Sabre Turbo otporan na metke i plamen
U "The Driver" misiji ako sačekate u Malibu clubu dok se trka ne završi videćete Sabre kako udara u zid bez vozača. Ugurajte ga u jednu od vaših garaža i imaćete mašinu otpornu i na metke i na plamen. Ovo je sjajan auto koji će svoju upotrebnu vrednost itekako pokazati i to posbno na misijama kao štu su Death Row i njoj slične. Ovaj auto i otporni Admiral su retki automobili koji će vam stvarno puno pomoći.
Pažnja: Kada dođete do garaže izađite iz auta i peške ugurajte Sabrea unutra da vam ne bi nestao.

Alternativni način da ovo obavite je da se okrenete i odete u severni Pay N Spray da bi se rešili pandura. Onda čekajte kod mosta u blizini picerije. Uzmite snajper i kada se Hilary nađe na mostu, upucajte ga u glavu što će uzrokovati da on ispadne iz auta i ostavi vrata otvorena. Onda ga samo odvezite do garaže i snimite.

Još jedna alternativna strategija je sledeća. Kada trka počne, odmah pođite u suprotnom smeru od Sabre Turba. Sada, pre nego što bilo šta učinite sa sobom morate imati snajper, poželjno sa laserskim nišanom. Sada povezite vaš Sentinel u prvu levo (pored picerije) pošto prođete zadnji deo Malibu Cluba. Sada zaustavite odmah do picerije na levom skretanju posle Malibua, i obavezno blokirajte skretanje sa vašim automobilom. Sada sačekajte dok se Sabre Turbo ne pojavi, što je obično negde na 2 minuta na tajmeru. Ako i dalje niste sigurni koje je prvo levo skretanje pošto prođete zadnji deo Malibua, ono se nalazi pored poslednjeg checkpointa u trci. Sada uzmite snajper i zumirajte na otprilike 3/4 maksimalnog zuma. Ako ste spremni kada tajmer pokazuje 2 minuta, Hilary će se pojaviti u Sabreu vozeći prema vama. Sada ga hitro nanišanite u glavu i ispalite što je više hitaca moguće. Automobil će stati, Hilary će ispasti iz njega, a vrata će biti otvorena. Sada uđite u auto i odvezite ga u garažu.
Čestitamo, sada ste ponosni vlasnik vrlo retke mašine!
Pažnja:
Najtoplije preporučujemo da ovaj automobil ne snimate ni u jednoj od Hyman Condo garaža, već to učinite u Sunshine Autos ili Save house pored strip kluba. Ova alternativna strategija je mnogo lakša nego što izgleda i uštedeće vam mnogo vremena u odnosu na guranje automobila sve do garaže.

--Specijalni Cuban Hermes
U "Guardian Angels" misiji postoji Cuban Hermes čije gume su otporne na šiljke i na



uništenje uopšte. Pošto se misija završi, prosto uzmite Cuban Hermes koji se pojavio tokom misije. Nemojte ga snimati u garaži jer će izgubiti specijalne gume.

--Specijalni Voodoo
U "Guardian Angels" misiji postoji Voodoo koji takođe ima nepoderive gume. I za njega



važi sve što i za Cuban Hermes. Takođe ne pokušavajte da ga sačuvate u garaži jer će izgubiti specijalna svojstva.

--Crni Pony
U misiji "Loose Ends" postoji crni Pony. Da bi ga dobili startujte misiju i pođite okolo i videćete ga upravo kako ulazi u Cherry



Poppers. Da bi ga dobili pobijte sve u okolini i pođite ka Boatyardu. Ukradite Packer i dovezite ga do Cherry Poppersa i poravnajte ga na mesto preko kojeg možete skočiti preko kapije. Sada idite po još jedan Packer u Boatyard i prebacite ga prvim da bi ušli unutar kapija. Sada sa njime iditi do Ponyja i prebacite ga nazad preko ograde i Pony je vaš.

--Crni Voodoo
Tokom misije "Two Bit Hit", pogledajte izvan pogrebničkog prostora i videćete crni Voodoo. Samo ga ukradite pre nego što Haićanin uđe u njega ili ga otmite od njega.



Nemojte ga voziti u Pay N Spray jer bi ga time vratili u originalne boje.

--Crni Sanchez
Idite do Sancheza pored moto-kros staze u Downtown i "Trial By Dirt" misija će početi. Ponavljajte ovu misiju dok se ne pojave neki pajseri na crnom Sanchezu. Nokautirajte ih i Sanchez je vaš. Ako imate problema da pronađete moto-kros stazu idite putem do bajkerskog bara i skrenite na krivini. Sada idite koliko god možete desno i vozite po travi. Trebalo bi da idete duž uličica i iza zgrada tako da pratite ivicu i sva skretanja da bi na kraju našli stazu. U suštini to je gomila blata i trave sa puno brdašaca. Preporučujemo da možda ipak upucate momke iz ekipe crnog Sancheza jer će pokušati da vas naseku sa svojim mačetama.

--Crni Sentinel
Crni Sentinel ćete naći u "Hit The Courier" misiji. Ako stvarno hoćete ovaj auto moraćete da upucate vozačicu u glavu kada uđe u auto, tako da ispadne napolje a vrata će ostati otvorena za vas da ga preuzmete. You need to shoot the lady driving it in the head when she gets in the car. Then, she will fall out and the door will be open leaving you the opportunity to steal it. Thanks to AugyDoggy

--Beli Admiral
Belog Admirala ćete naći u "An Old Friend" misji. Biće vam teško da ga zadržite jer još uvek nemate bezbedno skrovište sa garažom. Možda ako bi se uhvatili pištolja i opljačkali nekoliko radnji da bi stekli novac da kupite skrovište. Nemojte se mnogo sekirati i ako ga izgubite, imaćete još prilika da ga dobavite i kasnije. I ne samo to, već je Admiral kojeg ćete nabaviti kasniji i otporan na metke i na plamen i na oštećenja! Bilo kako bilo, ukoliko želite da zadržite ovaj auto moraćete da ponavljate prvu misiju mnogo puta.

--Love Fist Limo
Ukradite ga u "Psycho Killer" misiji.

--Romerov Hearse
Ukradite ga tokom "Two Bit Hit" misije.

--Neosvetljeni taxi
Yes the lightless Taxi from GTA3 is back again in Vice City. How this works is, when several Taxis are on screen, sometimes the game doesn't load the light on the top of it thus making it look like a Sentinel. These can be seen sometimes when patrolling around the Kaufman Cabs area more than others. This will be the hardest car to find since it is just a glitch.

--Crni Admiral
Neki momci koji pucaju na vas u misiji "Check-Out At The Check-In" voze ovaj auto, koji je vrlo teško upleniti. Trebaće vam ili Molotovljev koktel ili bacač plamena za ovaj zadatak. Prvo upucajte baju koji puca na vas kroz otvor na krovu. Sada će se auto zaustaviti. Vrata su i dalje zaključana tako da pucače ne možete izvući napolje . Bacajte Molotovljeve koktele na auto ili ga prodinstajte sa bacačem plamena i oni će izaći napolje. Sada samo uđite unutra i ne izlazite napolje sve dok ga ne dovezete do garaže jer će se vrata zaključati ako izađete napolje. Ako vam se ovo desi moraćete sve iz početka.

--FBI Washington
FBI Washington je parkiran u uličici pored picerije u Downtownu. Ukradite ga.

--Sea Skimmer
Samo završite sve Movie Studio misije i pojaviće se iza Movie Studia na malom doku na kojem ste ga nalazili u prethodnim misijama.

--Spand Express Van



Ovo vozilo možete naći u dve različite misije. Prva je "Jury Fury" u kojem on biva udaren od drugog auta i iz kojeg ispada čekić. Prosto ga ukradite. Druga misija je "Riot" u kojoj se nalazi parkiran iza kapije. Samo ga odvezite ali ćete morati da žrtvujete rezultat misije.

--Deluxo

Samo kompletirajte prvu listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i imaćete ga u izložbenom prostoru.

--Sabre Turbo

Samo kompletirajte drugu listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i imaćete ga u izložbenom prostoru.

--Super Angel

Za Super Angel piše da se zove samo Angel kada se popnete na njega ali je u stvari mnogo bolji. U misiji "Alloy Wheels Of Steel" za Big Mitch Bakera, udarite jednog od bajkera na početku i završite trku.

--Gold Stretch

Zlatnu limuzinu ćete naći u misiji "Martha's Mug Shot". Snajpujte vozača i on će ispasti napolje kroz otvorena vrata (vrata su inače zaključana). Uđite u limuzinu ali se nemojte odvesti! Čekajte da Candy uđe. Pošto i ona uđe limuzina će se sama odvesti sa vama unutra. Vi ne možete upravljati. To vam dođe nešto kao autopilot. Sačekajte da auto dođe do svoje destinacije. Posle kratke scene, brzo izađite tako da vrata ostanu otvorena. Onda se vratite unutra, odvezite do Sunshine Autos garaže, ili neke slične velike garaže i parkirajte limuzinu. Završite misiju, snimite status, pa ponovo učitajte. Vrata će biti otključana. Nemojte je farbati jer će se vratiti u svoju uobičajenu boju.



Naravno, ukoliko ne želite da završite misiju i hoćete auto odmah, onda posmicajte i vozača i Candy i odvezite limuzinu.

--Banshee otporan na plamen

U trkačkim misijama za Sunshine Autos, dobićete jedan Banshee kojim ćete se trkati. Da bi ga uzeli pod svoje, na poslednjem checkpointu, sa ostalim trkačima u vidnom polju, stanite i sačekajte da propadnete misiju. Sada ih samo pratite i odradite im nekoliko drive-byova sve dok vozač ne izađe. Osvojili ste Banshee otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele.

--Cheetah otporan na plamen

Sve isto kao i za Banshee od malopre i dobićete Cheetah otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele.

--Infernus otporan na plamen

Ponovo sve isto kao i za Banshee. Infernus otporan na bacač plamena i Molotovljeve koktele je vaš.

--Sandking

Kompletirajte treću listu automobila pošto kupite Sunshine Autos i dobićete ga u izložbenom prostoru.

--Hotring Racer

Kompletirajte sve 4 liste automobila pošto kupite Sunshine Autos i dobićete ga u izložbenom prostoru.

--Beli Walton

U misiji "Gun Runner", Waltoni od kojih pokušavate da uzmete oružje su beli. A vi ih ukradite.

--Sparrow

Idite na krov zgrade gde ste pokrenuli G Spotlight i tamo ćete naći "parkiranog" Sparrowa. Prvi put smo ga videli tamo pošto smo završili misiju G Spotlight , tako da nismo sigurni da li se možda pojavljuje tamo i ranije. Takođe postoji još jedan na krovu kuće blizu Pay N Spray na Ocean Beach. Da bi se dokopali ovog idite u uličicu gde je Collars And Cuffs i videćete garažu sa vaše desne strane. Idite na poslednji sprat i videćete rampe. Pre nego što skočite pogledajte u kom pravcu je Sparrow pošto ćete morati da preskočite više od jednog krova. Garaža je takođe locirana blizu Pay N Spraya. Bele je boje. Najlakši način je da odete do Pay N Spraya u Ocean Beachu. Sada idite odmah pored do mesta gde su parkirani PCJ-600 i Banshee (ili ponekad







Cheetah ili Infernus). Sada uzmite PCJ-600 i vratite se unazad koliko god možete od belih stepenica. Povlačite se još, sve dok ne pređete ulicu i uđete u uličicu sa sivim trotoarom. Vratite se još koliko god možete i opalite po gasu i pravo na stepenice. Trebalo bi da preskočite prvu zgradu i sletite na drugu, roze boje. Na njoj će vas čekati Sparrow.
Takođe postoji i jedan prekoputa Links View Apartmenta. Prekoputa ulice je zgrada sa nekakvim lukovima na ulazu u koju možete ući. Uđite bas ispod tih lukova i prođite do nekih dvorišta napolju. U prvom sa vaše desne strane bi trebalo da nađete Sparrowa.

--Bloodring Banger

Da bi ga dobili dovoljno je da preživite jedan minut u Bloodring Areni i on će se pojaviti napolju ispred parkinga.

--Mr. Whoopee



Prosto kupite Cherry Popper's Ice Cream Factory i on će se pojaviti unutra.

--Patriot

Da bi ga dobili odvezite se do Phila u Little Havani. Sada potražite veliku garažu na levo. Uđite unutra i ukradite ga. Takođe ga možete dobiti u "Sir, Yes Sir" misiji ako ga ukradete od vojske. Još jedna alternativna lokacija na kojoj ga možete naći je iza filmskog studija iza ulične scenografije na jugu.

--Zebra Taxi

Završite Kaufman Cab misije i pojaviće se unutar Kaufman Cabsa.

--Squallo i Speeder

Da lako dobijete ova dva čamca, samo završite "Check Point Charlie" pošto kupite Boat Yard i oni će se pojaviti na istom mestu



gde su bili i na početku misije.

--Securicar

Securicar je vrlo redak. Da bi ga lako dobili, snajpujte vozača Securicara u "Autocide" misiji. Trebalo bi da ispadne iz auta ostavljajući vrata otvorena. Maznite ga.
ion. He should fall out leaving the door



open. Just steal it to get it. Thanks to Rabid.

--Crni Washington

U "All Hands On Deck" misiji, dva crna Washingtona će se dovesti na dok. Da bi uzeli jedan, idite na nižu palubu čamca i upucajte tipa koji vozi čamac. Onda skočite na njegov čamac i odvezite ga do doka. Nažalost može se desiti da nestane.
Drugi način da ga dobijete je sledeći. Prvo, pobijte sve na čamcu osim Cortez (čime samo kupujete vreme). Onda skočite na gliser koji prolazi, ubijte vozača i odvezite ga do doka. Onda odgurajte crni Washington sve do Ocean Heights skrovišta. Malo kasnije scena će se promeniti i vi ćete se naći na brodu za drugi deo misije. Sada možete završiti misiju i uzeti crnog Washingtona a da ne upropastite misiju.

--Crni Bobcat

Crni Bobcat ćete naći u "Autocide" misiji. Da bi ga dobili moraćete da upucate vozača i njegovog pajtosa sa shotgunom.

--Sea Sparrow

Da bi dobili Sea Sparrow, nađite 80 hidden packages i on će se pojaviti u dvorištu Diazove-Tommyjeve rezidencije.

--Maverick

Da bi dobili Maverick na ovaj način, moraćete da odete na Vercetti Estate. Idite na krov i on će se pojaviti tamo. Maverick će se takođe pojaviti na helipadu Hyman Condoa pošto ga kupite.

--Policijski Maverick
On se nalazi na vrhu policijske stanice na helipadu. Sve što treba da uradite je da ga ukradete.

--VCN Maverick
Da bi ga dobili, idite na krov VCN centrale u Downtownu u Little Havani i maznite ga.

--Rhino
Skupite 90 hidden packages i on će se pojaviti u Fort Baxter Air Base. Ne zaboravite da obučete pandursku uniformu kada budete ulazili. Alternativni način je da dobijete šest zvezdica i da ga ukradete od vojske. Lakša strategija je da prvo odete na Vercetti Estate. Onda ukucajte šifru za veći Wanted Level dok ne dobijete 5 zvezdica. Onda se kršite sa pandurima sve dok ne dobijete šestu zvezdu. Onda maznite tenk i unesite šifru za smanjivanje Wanted Levela. Sada ga smestite u garažu na Vercetti Estateu. Sada možete koristiti Rhino da lako završite Vigilante misije.





STVARI KOJE NE BI TREBALO DA RADITE

Postoji nekoliko stvari u GTA Vice City koje ne bi valjalo da činite. Evo kratke liste.

--Nemojte snimati status u Cherry Popper's Ice Cream Factory

Nemojte ovde snimati pošto kupite Cherry Popper's! Imamo mnogobrojne izveštaje o izgubljenim statusima i pozicijama... Uvek pravite rezervni snimak, gde god da snimate, u slučaju ako vam neki snimak propadne, garaža ukrade auto i slično...

--Nemojte snimati pošto ste koristili šifre

Nemojte snimati sa uključenim čitovima. Neke čitove možete slobodno koristiti kao na primer - za armor, energiju i oružja... Ali nikako ove za stvaranje automobila ili menjanje lika i sl... Stvari koje vam se mogu desiti u tom slučaju je da ne možete dobiti svih 100 hidden packages ili da ne možete da kompletirate igru 100%. Šifre koristite na sopstveni rizik.

--Nemojte snimati retke automobile u Hyman Condou

Ovo je jedina garaža koja krade automobile. Velika garaža kojoj možete snimiti 4 automobila je jedina koja to radi. Druge dve bi trebalo da su bezbedne.

--Working Girls

Ukoliko imate više od 125 healtha nemojte koristiti usluge "zaposlenih devojaka" jer će vam energija pasti nazad na 125.

--Ambulantna kola

Ukoliko uđete u ambulantna kola sa više od 100 energije, vratićete se ponovo na 100.

--Nemojte snimati status na bajku

Nemojte nikad snimati igru dok vozite motor jer će vam to zaključati snimanje i jedini način da to rešite će biti da obrišete sve snimke.

ŠIFRE

U = gore
D = dole
L = levo
R = desno
T = trougao
S = kvadrat
X = iks
O = krug



L1 = L1
L2 = L2
R1 = R1
R2 = R2

Sva oružja #1
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, R, U

Sva oružja #2
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, L

Sva oružja #3
R1, R2, L1, R2, L, D, R, U, L, D, D, D

Pun Armor
R1, R2, L1, X, L, D, R, U, L, D, R, U

Puna energija
R1, R2, L1, O, L, D, R, U, L, D, R, U

Samoubistvo
R, L2, D, R1, L, L, R1, L1, L2, L1

Pokazivač mediskog interesovanja
R2, O, U, L1, R, R1, R, U, S, T

Robocop
O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, X

Povećajte Wanted Level
R1, R1, O, R2, L, R, L, R, L, R

Smanjite Wanted Level
R1, R1, O, R2, U, D, U, D, U, D

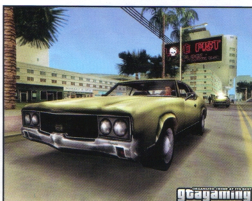
Promena odeće
R, R, L, U, L1, L2, L, U, D, R

Igrajte kao Ricardo Diaz
L1, L2, R1, R2, D, L1, R2, L2

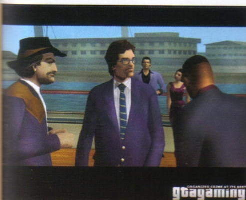
Igrajte kao Lance Vance
O, L2, L, X, R1, L1, X, L1

Igrajte kao Candy Suxxx
O, R2, D, R1, L, R, R1, L1, X, L2









Igrajte kao Ken Rosenberg
R, L1, U, L2, L1, R, R1, L1, X, R1

Igrajte kao Hilary King
R1, O, R2, L1, R, R1, L1, X, R2

Igrajte kao Love Fist Guy #1
D, L1, D, L2, L, X, R1, L1, X, X

Igrajte kao Love Fist Guy #2
R1, L2, R2, L1, R, R2, L, X, S, L1

Igrajte kao Phil Cassidy
R, R1, U, R2, L1, R, R1, L1, R, O

Igrajte kao Sonny Forelli
O, L1, O, L2, L, X, R1, L1, X, X

Igrajte kao Mercedes
R2, L1, U, L1, R, R1, R, U, O, T

Stvorite Rhino
O, O, L1, O, O, O, L1, L2, R1, T, O, T

Stvorite Bloodring Racer
D, R1, O, L2, L2, X, R1, L1, L, L

Stvorite Bloodring Banger
U, R, R, L1, R, U, S, L2

Stvorite Hotring Racer #1
R1, O, R2, R, L1, L2, X, X, S, R1

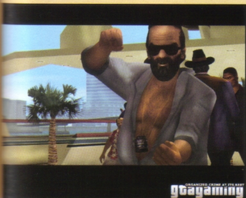
Stvorite Hotring Racer #2
R2, L1, O, R, L1, R1, R, U, O, R2

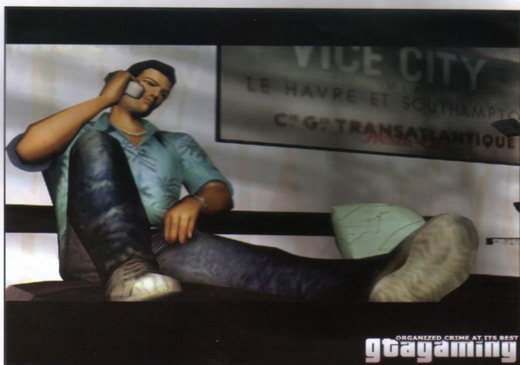
Stvorite Romero's Hearse
D, R2, D, R1, L2, L, R1, L1, L, R

Stvorite Love Fist
R2, U, L2, L, L, R1, L1, O, R

Stvorite Trashmaster
O, R1, O, R1, L, L, R1, L1, O, R

Stvorite Sabre Turbo





R, L2, D, L2, L2, X, R1, L1, O, L

Stvorite Caddy
O, L1, U, R1, L2, X, R1, L1, O, X

Raznesite automobile
R2, L2, R1, L1, L2, R2, S, T, O, T, L2, L1

Agresivni vozači
R2, O, R1, L2, L, R1, L1, R2, L2

Leteći automobili
R, R2, O, R1, L2, D, L1, R1

Lebdeći automobili
R, R2, O, R1, L2, S, R1, R2

Čudni točkovi
R1, X, T, R, R2, S, U, D, S

Automobili se kreću brže
R1, R2, L1, L1, L, D, R, U, L, D, R, U

Vozite auto po vodi
R, R2, O, R1, L2, S, R1, R2

Veći ili manji točkovi
R1, X, T, R, R2, S, U, D, S

Pink automobili
O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, X

Pink automobili
O, L1, D, L2, L, X, R1, L1, R, O

Black automobili



O, L2, U, R1, L, X, R1, L1, L, O

Dodo
R, R2, O, R1, L2, D, L1, R1

Savršeno upravljanje
T, R1, R1, L, R1, L1, R2, L1

Sunčano vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, D

Oblačno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, T

Vrlo oblačno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, S

Olujno vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, O

Maglovito vreme
R2, X, L1, L1, L2, L2, L2, X

Ubrzajte sat
O, O, L1, S, L1, S, S, S, L1, T, O, T

Usporite sat
T, U, R, D, S, R2, R1

Pešaci divljaju
D, L, U, L, X, R2, R1, L2, L1

Pešaci vas mrze
D, U, U, U, X, R2, R1, L2, L2

Pešaci imaju oružje
R2, R1, X, T, X, T, U, D

Žene ispuštaju oružje
R, L1, O, L2, L, X, R1, L1, L1, X

Ladies Man (Određene žene će vas pratiti)
O, X, L1, L1, R2, X, X, O, T

Žene nose oružje
R, L1, O, L2, L, X, R1, L1, L1, X

Uživajte u ovom remek-delu i svim njegovim tajnama.

Da više nikad ne vidite ovaj mrski natpis pomoći će Vam CHEATCODE S

GAME OVER



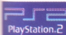
- Oko 37000 šifara za više od 2000 igara za vaš PlayStation
- Koristi kodove direktno sa CD-a Nije Vam potreban bilo kakav hardware
- Kao bonus - memorijska kartica za snimanje pozicija i novih šifara i kodova



Beograd • Gospodara Vučića 160 • Tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47 • Tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu





PLAYSTATION 2

AERO ELITE - COMBAT ACADEMY

Otključavanje novih tipova aviona:

A-10 - Pogodi sve ciljeve na zemlji na Aero susretu.
A-7 Corsair - Kompletiraj četiri puta



napade vazduh-zemlja na Aero susretu (Aero Meet).
A-7E U.S. Navy boje - Uspešno sleti dvadeset puta na nosač aviona.
AV-8B Harrier Jump Jet - Uspešno završi VTOL trening.
Blue Impulse F-86 fighter - Pokupi "Blue Impulse squadron icon" u free flight modu na island nivou.
Blue Impulse T2 trainer - Pokupi "Blue Impulse squadron icon" pod mostom u free flight modu na nivou "zaliv".
C-1 - Uspešno kompletiraj manevarske zadatke u Aero susretu.
F-104J fighter - Leti brzinom od 2 maha (dva puta brže od zvuka) ili brže. Napomena - Pokušaj da se uzdigneš na



najvišu moguću tačku i kreni u poniranje.
F-105 drone - Leti na visini od preko 50,000 feet-a u trening modu.
F-14B Test Bed - Uspešno završi drugu izvidjačku misiju.
F-15 Aggressor 1 - Uništi ukupno 50 ciljeva u vazduhu
F-15 Aggressor 2 - Uništi ukupno 100 ciljeva u vazduhu.
F-15 Aggressor 3 - Uništi ukupno 150 ciljeva u vazduhu.
F-15 Aggressor 4 - Uništi ukupno 200 ciljeva u vazduhu.
F-15 Aggressor 5 - Uništi ukupno 250 ciljeva u vazduhu.
F-15 Aggressor 6 - Uništi ukupno 300 ciljeva u vazduhu.
F-15 Aggressor 7 - Uništi ukupno 350 ciljeva u vazduhu.



F-15C - Uspešno kompletiraj ACM zadatke na Aero susretu.
F-2A support fighter - Kompletiraj ACM manevarske zadatke.
F-86 fighter - Provedi ukupno sat vremena u trening modu.
FA-18 Hornet - Uspešno prodji obuku za sletanje na nosač aviona.
Oh-6 - Uspešno završi obuku na helikopteru.
Su-27 [Camouflage] fighter - Uspešno završi treću izvidjačku misiju.

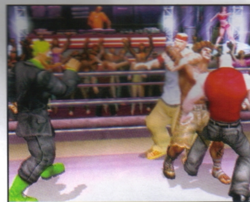
DEF JAM VENDETTA

Bori se kao Deebo i Omar: Uspešno završi story mod sa sva četiri standardna repera.

Otključavanje karaktera - Izaberi Battle mod. U ekranu za odabir karaktera dr3/4i L1 + L2 + R1 + R2 zatim brzo ukucaj jedan od sledećih kodova:
Arii - X, ■, △, O, ■.



Briggs [alternativni kostim] - X, △, O, ■, O.
Briggs [alternativni kostim] - X, △, ■, X, O.
Carla - X, ■, X, X, X.
Chukklez - ■, ■, △, X, O.
Cruz - O, △, X, X, O.
D-Mob - ■, △, O, X, O.
D-Mob [alternativni kostim] - ■, ■, △, ■, ■.
Dan G - X, O, X, O, ■.
Deebo - O, O, X, X, △.
Deja - O, ■, O, O, X.
DMX - O, X, O, △, ■.
Drake - △, ■, O, X, X.



Drake [alternativni kostim] - X, △, △, O, O.
Funkmaster FleX - O, △, O, O, ■.
Headache - △, △, △, ■, O.
House - △, X, △, O, X.
Iceberg - ■, △, O, ■, O.
Ludacris - O, O, O, ■, △.
Manny [alternativni kostim] - O, ■, O, ■, O.
Masa - X, O, △, ■, ■.
Method Man - ■, O, X, △, O.
Moses - △, △, ■, ■, X.
N.O.R.E. - O, ■, △, X, O.
Nyne - ■, O, X, X, △.
Omar - O, O, ■, △, △.
Opal - O, O, ■, ■, △.
Peewee - X, X, ■, △, ■.
Peewee [alternativni kostim] - X, △, △, ■, O.
Penny - X, X, X, △, O.
Pockets - △, ■, O, ■, X.
Proof [alternativni kostim] - X, ■, △, ■, O.
Razor - △, ■, △, O, X.
Razor [alternativni kostim] - ■, O, X, △, △.
Redman - O, O, △, ■, X.
Ruffneck - X, ■, X, △, O.
Ruffneck [alternativni kostim] - ■, O, △, X, ■.



Scarface - O, ■, X, △, ■.
Sketch - △, △, O, ■, X.
Snowman - △, △, X, X, O.
Spider [alternativni kostim] - ■, △, X, ■, O.
Steel - X, △, O, O, △.
T'ai - O, O, ■, X, O.
Zaheer - △, △, ■, X, X.

Bounty Club Venue - Pobedi D-Mob-a u Story Modu.
Carla - Kada se suočiš sa Ludacris u Story Modu, Carla će se prva pojaviti.



Razgovaraće sa tvojom devojkom i nagovaraće je da te ostavi. Nakon toga, Carla će biti otključana.

Club Ludacris - Pobedi Ludacris-a u Story Modu.

Def Jam Arena - Porazi Keith Murray, WC, Caponea, Ghostface Killah, i D-Mob-a.
Def Jam Vendetta Arena - Porazi D-Mob-a u Story Modu.
Face Club After Hours Venue - Beat Pockets, House and Snowman in Story Mode.
Funkmaster FleX - Pobedi D-Mob u Story Modu.
Grimeyville Venue - Pobedi N.O.R.E. u Story Modu da bi otključao njegovo mesto, Grimeyville.
Junkyard Venue - Porazi DMX u Story Modu.

Ketch's 2nd Costume - Porazi Sketch i Chukklez u Tag Team Tournament-u u Story Modu.

N.O.R.E. - Porazi ga u Story Modu.
Omar - Kompletiraj story mod sa dva različita karaktera.

PeeWee's alternativni kostim - Porazi Peewee i Zahler u tag team meču u Story modu.
Ruffneck's alternativni kostim -Porazi Ruffneck i Arii u Tag Team Tournament-u tokom Story Moda.

Scarface - Porazi Scarface u Story Modu da bi ga otključao.
Unlock Ludacris - Pobedi Ludacris u Story Modu.

ENTER THE MATRIX

Cheat mod:

Udji u haking sistem u igri. Ukucaj CHEAT.EXE da bi otključao komandu koja dozvoljava ukucavanje kodova u cheat meniju. Ubaci jednu od sledećih šifara da bi aktivirao odgovarajući "efekat".

Ubaci sledeće šifre u cheat selekciji haking utility-a.

Šifra ~.~ Rezultat:

7F4DF451 ~.~ Neograničeno zdravlje
1DDF2556 ~.~ Neograničena municija
69E5D9E4 ~.~ Neograničen Focus
FFF0020A ~.~ Brzo obnavljanje Focus-a
0034AFFF ~.~ Maksimalna vatrena moć
FF00001A ~.~ Turbo Mod
FFFFFFF1 ~.~ Nevidljivost
4516DF45 ~.~ Neprijatelji te ne mogu čuti
13D2C77F ~.~ Bonus Test nivo
D5C55D1E ~.~ Multi-player borba



BB013FFF ~.~ Slabija gravitacija
312MF451 ~.~ Taxi vožnja

Igraj kao Morpheous - Prvo predji igru na nivou težine "Hard". Zatim pristupi Cheat.EXE u Hacking Modu, a zatim ukucaj sledeći kod/šifru: 02568974



Igraj kao Trinity - Prvo predji igru na nivou težine "Hard". Zatim pristupi Cheat.EXE u Hacking Modu, a zatim ukucaj sledeći kod/šifru: 00F58256

Hacking kodovi:

DIR - Listanje fajlova i direktorijuma/folde
CLS - Brisanje teksta sa ekrana
HELP - Proširena pomoć za datu komand
TRACEKILL - Brisanje tragova
READ - Čitanje *.txt fajlova



VIEW - Pregled *.img fajlova
PLAY - Puštanje *.fmv fajlova
DROP JXTRR10 - Bacanje oružja u Drainage Canal
DROP PNSRZ10 - Bacanje oružja u North Concourse
DROP RKHMS10 - Bacanje oružja u Airport Tunneld
DROP JDZMT10 - Bacanje oružja u 2nd Floor West (Chateau)
DROP ZKHBD10 - Bacanje oružja u Courtyard (Chateau)
DROP RHFTQ10 - Bacanje oružja u Skyscraper
DROP ZSZQH10 - Bacanje oružja u Warehouse (Chinatown)
DROP JDHQL10 - Bacanje oružja u Transformer Field (power plant)

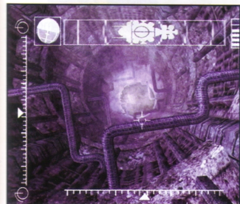


DROP B1AXXF2 - Bacanje oružja u 2nd Floor PO Boxes

Decoded

GBCTEVUN7SLMLFNXK - Trening mačem
GBFUUEWPNUO - Trening
HABXGWT7ZRZC7CIRS7KEZIRNL- Odvedi igru dalje
HBJQEQLLBFZAOU - Multiplejer
HDATISPL7OKTCYA - Telefonski broj
BADEKEA - Dial
BBGUNSKLPKZP - Tracekill
CAFNMFS - View
DAEIPXP7CXBWZJNB - Blue Solution
DAEYSRE7KMCKT - Root Admin
DCAYOE7VDSZZCKO - Red Solution
EABRSSXQQN - Portkey

EABXMSXAMA7EUNGD - Virtual Drive
IACIDOLQIHZTKNPPUW - Čestitanje
EAIRFFMISKPOJ7TIDCQMD - Persephone Message
EBETIN7ESSHO - RAM Drive
ECBEWPED7DXZI - Cheat kod
ECDNXLRZ7LGAKA - Logos Drive
ECEPCRGI - Niobe
ECHJQWNXSDOL - "Rukovanje"
ECHUMXBIAOEF - Swordplay



GACQXDH - Prog
IADYSFNYC - Sparks
IBBXJITOT - Rebels
IBECJEUGM7GADXW - Bacanje oružija
IBFIYQUMHXWQS7ALWUR - Completion statistike
ICJKOF7SSNSSWX - End Credits
JBEDYPH - Root
JBGEEPBNB7NUBNUTDF7YGVZYTIGW - Sparks Training Construct
JBHSRPTE - Duh
JCGRKYHH7PMT7NHW - Pribor za prvu pomoć

Agent "na palubi" (porazi agenta) - Aktiviraj prekidač koji će spustiti vrata. Zatim drži rastojanje od agenta. Nakon toga potrči ka agentu i pritisni O da bi izveo "udarac u letu" (flying kick). Agent ga ne može izbokirati i biće vraćen u nazad. Kada se to dogodi, vrati se nazad i ponovi radnju, i agent će biti izbačen iz letelice.

Porazi agenta (Ghost Level - Javljanje na telefon) - Kako da trajno ubiješ prvog



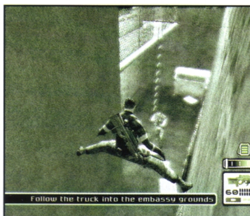
agenta kog nađeš u igrici (kao Ghost) - može raditi sa Niobe-ijem isto tako dobro kao i u sličnim oblastima.
Sa Ghost-om, agent se pojavljuje na krovu. (FMV gde se vrata razbijaju) Agent će pucati iz svog magnuma na tebe sa određene udaljenosti. On te ne prati osim peške, ali kako ti bežiš kroz koridore i tavane, on će "preuzimati" sve ljude oko tebe, tako da predlažemo da eliminišeš sve policajce koji naiđu.
Najzad, stići ćeš do tačke gde treba da skočiš sa jednog krova na drugi, i pre nego što stigneš tamo, gospodin agent će pasti sa krova, stajući ti na put i pokušavajući da te blokira. U ovom trenutku ga možeš ubiti ekstremno lako, za sada. Pošto već znaš da ćeon biti tu, prebaci se u Focus mod i skoči levo ili desno od njega. (Focus skakanje pokriva mnogo više tla, i to je jedini način da pređeš na drugu zgradu) Ako to dobro uradiš, trebalo bi da budeš blizu njegovih leđa, i on će ponovo ustati. Sa uključenim Focus-om, (nastavi da ga držiš), idi desno od njega i počni napad sa Ghost-ovim snažnim srednjim udarcem. Ako imaš timig down (što je ovde lako) agent će udariti čim se oporavi od pada, i ako je uključen Focus, i ti izvedeš pravi udarac, oborićeš ga sa zgrade, ubijajući ga time na kraće vreme.

GOD MOD - Nakon ulaska u CHEATS iz "haking" menija, stavi razmak posle toga i ukucaj 7F4DF451 - pritisni ENTER i god mod će biti uključen.

TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

Keypad kodovi:

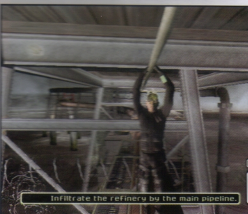
Mission 1 - Policijska stanica
Keypad 1: 091772
Keypad 2: 5929



Mission 4 - CIA HQ
Keypad 1: 7687
Keypad 2: 110598
Keypad 3: 2019
Keypad 4: 110700
Keypad 5: 0614 (ukoliko Dougherty prođe kroz vrata pre tebe)

Mission 5 - Kalinatek
Keypad 1: 97531
Keypad 2: 33575
Keypad 3: 1250

Mission 8 - Kineska ambasada, deo II
Keypad 1: 1436
Keypad 2: 9753
Keypad 3: 1456



Keypad 4: 1834
Keypad 5: 7921

Mission 9 - Predsednička palata
Keypad 1: 2126
Keypad 2: 70021
Keypad 3: 66768

Hints:

Štednja municije - Ukoliko naiđeš na sobu u kojoj patrolira čuvar ili radnik, sačekaj dok ode i ugasi svetlo. Kada se vrati, pro će krenuti do prekidača da upali svetlo. U ovoj poziciji biće ti okrenut leđima. Tiho mu se prikradi i zgrabi ili udari bez ispaljivanja i jednog metka - na ovaj način možeš štedeti na municiji tokom cele igre..

Izbegavanje otkrivanja - Uvek se trudi da ostaneš u senci ili žbunju; čuči dok se krećeš okolo; pokušaj da uzmeš nekoga kao taoca pre nego što ga upucaš; pokušaj često da koristiš noćni vizir ili termo naočare da bi proverio da li ima nekoga u blizini ko bi mogao da te oda i obavezno odvlači leševe u tamne ćoškove.

Povraćaj Sticky kamere - Da bi povratio Sticky kameru koja je previsoko da bi je dohvatio, pucaj u nju iz snajpera da bi pala na pod.

Koristi sticky kameru kao oružije - Gađaj čuvare u glavu sa kamerom, kada oboriš protivnika, možeš kameru pokupiti nazad u ponovo je upotrebiti na nekom drugom. Na ovaj način štediš municiju za neophodnije situacije. Napomena: moraš pogoditi isključivo glavu protivnika da bi pao, u suprotnom bićeš primećen.

Flerovi - Ukoliko te pogodi turet, baci fler na njega ili preko njega. Turet će se na kratko poremetiti, što bi trebalo da bude dovoljno vremena da mu se prišunjaš od pozadi i isključiš ga.

Skrivanje - Ne možeš biti viđen u mraku. Pucaj u svetla da bi zamračio okolinu, ali budi siguran da nema čuvara u okolini. Ne

zadržavaj se previše dugo na svetlu.

Blokiranje vrata - Ukoliko te neko juri,



protrči kroz vrata i kada se zatvore stani uz njih na neko vreme. Čuvar će ponekada neko vreme pokušavati da ih otvori pre nego što odustane.

Tiho skakanje sa visokih mesta - Ukoliko skačeš sa visokih položaja, verovatno ćeš biti povređen ili ćeš poginuti. Ukoliko ima čuvara u blizini, skoči na njega, tako da ti kompenzuje oštećenje. Napomena: Možeš iz skoka i pucati u njega, tako da niko ne čuje njegov vrisak. Ukoliko nema još



čuvara u okolini, upotrebi ovakav skok i brzo pritisni "skok". Ako ovo pravilno izvedeš, bićeš oštećen za samo 25% od onoga koliko bi bio oštećen prilikom običnog pada.

Precizno pucanje u svetla - Kada želiš da pucaš u svetlo, uključi heat vision radi bolje preciznosti. Trebalo bi da budeš u mogućnosti da ovako "skidaš" svetla brže i lakše.

"Snajperisanje" sa SC-20K - Kada koristiš snajperski mod sa SC-20K, možeš držati L1 da bi Sam zadržao dah i preciznije pogađao metu. Ovo možeš koristiti da bi "očistio" sobe i otvorene prostore (iz daljene) da te niko ne bi očio. Najsigurniji način je da sačekaš da se čuvar zaustavi na svojoj ruti kojom se kreće. Zatim pritisni L1, nišani mu u glavu i pucaj. Ovo je od velike pomoći na sledećih par nivoa od kada si pokupio SC-20K.

Veća preciznost pri pucanju u snajperskom modu - Da bi bio što precizniji, u ovom modu pritisni L1. Napomena: potrebno je nekoliko sekundi da bi se "zadržao dah" i umirio nišan.

Beg iz prostorije pune vojnika - U ovakvim situacijama, najbolje je koristiti dimne bombe. Dim bi trebalo da onesposobi par vojnika, a i ovo je idealna prilika za beg.

Flaše - Možeš koristiti i flaše da bi eliminisao čuvare. Ali moraš ih pogoditi tačno u glavu, inače ćeš biti primećen.

Eliminisanje pretnje od čuvara bez municije - Ukoliko is ostao bez municije i naiđeš na dva čuvara, prišunjaj se jednom i uzmi ga kao taoca, samo budi siguran da je taoc okrenut licem ka drugom čuvaru, inače će te upucati.

Mamljenje neprijatelja - Da bi ovo izveo potrebna ti je flaša. Baci je u blizini čuvara na mračnijem mestu. Čuvar će krenuti da ispita odakle dolazi buka i to ti je povoljnija prilika da ga lakše smakneš.

Sakrivanje tela - Nakon "čišćenja" neke lokacije od čuvara i odlaska do novog "checkpoint"-a, budi siguran da si dobro sakrio tela, čak i ako nikoga nema u okolini, da bi izbegao opasnost od uključivanja alarma. Pokušaj da sakriješ sva tela u skrivenim područijima da bi postigao najbolji rezultat.

Brzo "bacanje" tela - Kada nosiš telo i hoćeš da ga spustiš, naoružaj se. Na ovaj način ćeš automatski baciti telo.

DISASTER REPORT

Foto album opcija:

Uspešno završi igru da bi otključao foto album.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK

Otključavanje Gallery Art-a: - Svaki put kada pređeš nivo, concept art za taj nivo će



se otključati i možeš ga pregledati iz Extras menija.

Otključavanje Arcadnih nivoa - Završi nivoe u story modu da bi ih otključao za Arkadno igranje .

KING OF ROUTE 66

Tornado kamioni za V.S. bitku - Dovrši RIVAL CHASE pet puta u normal modu da bi otključao Tornado kamione koji se zatim mogu upotrebiti u V.S. BATTLE modu.

Svaka uspešna trka RIVAL CHASE će otključati sledeće po ovom redosredu:

- **Bigfoot**
- **Lizard Tail**
- **Luna Queen**
- **Danny Edge**
- **Mr. Crown**





MALI OGLASI

Ako želite da menjate vaše igre, konzole ili dodat... mali oglasi su za vas besplatni. Oni koji žele ... nešto kupe, prodaju ili iznajmljuju, mogu se obrat... ti marketingu časopisa "Bonus"

Sega DC sa 4 originalna džojstika i 120 igara. Cena 12. 366 din.
tel: 123-...

Razmenjujemo diskove i kertridže za sve konzole ... kompjutere.
032/826 - 038 Pred...

Razmenjujem igre za Super Nintendo, Sega Me... Drajv i Gameb...
tel: 032 826 038 Pred...

PS2 sa direktnim učitavanjem i original džojstik...
tel: 123-...

Razmenjujem diskove i kertridže za sve konzole i kompjutere.
032/ 826 ...

Za WINNING ELEVEN 7
svi timovi i igrači na engleskom + Crvena Zvezda i Partizan (kompletni timovi).
063/ 882 3...



Vreli pozdrav iz mega vrele redakcije Bonus-a (kvragu, gde je ta klima?). Za ovaj mesec smo vam spremili mali serijal igračaka koje vam mogu doneti tone silne zabave. Za reku vam predlažemo Racing Hovercraft, za more Sea Tiger podmornicu a za generalno plašenje starih, sujevernih penzionera, preporučujemo Solar Airship. Za one koji su prepuni strpljenja tu je Superplexus, dok za opuštenije varijante imate i - mobilni bilijar.

THE LA-Z-BOY OASIS



Ime proizvoda:	Jedi Lightsaber
Cena:	$1.800.
Dizajn:	10
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	97%

Dani ustajanja iz vaše omiljene fotelje u potrazi za sokom, pivom ili nekoj grickalici su završeni. Ova moćna fotelja je prvi zaista neophodni sastojak u životu pravog TV-manijaka ili Game guru-a. Sama fotelja za sebe je izvajana kao vrhunac udobnosti i uživanja. Dodatne stvari je čine remek-delom i samo stavljaju sve više jagoda na tortu. U desnom naslonu za ruku se nalazi mali hladnjak za pivo ili sokiće. U njega može stati 6 standardnih konzervi što je sasvim dovoljno. Ali, to nije sve.

Ceo naslon je napravljen kao veliki, divni i posve uspešan masažer! Sastoji se od 10 motora raspoređenih celom dužinom tela. Takođe, možete paliti i gasiti motore nezavisno jedne od drugih ako želite da masirate samo npr. gornji deo leđa. Takođe, vrhunski dodatak je - grejanje. Samo treba da sipate nešto vode u malu komoru pozadi, uključite dugme i para će zastrujati kroz vene ovog divnog izuma i zagrejaće vaše kosti do srži uživanja. Čak je u levom naslonu za ruku postavljen telefon, što ovoj bebici daje titulu jedne od najboljih fotelja u istoriji...fotelja!

Dolazi isključivo presvučena sexy crnom kožom koja joj daje šmek koji možete samo poželeti. Sve kontrole se zadaju preko male konzole pored telefona, tako da ćete sve funkcije koristiti bez prevelikih pokreta. Telefon može memorisati do 99 telefonskih brojeva, tako da imate i imenik pri ruci.

S obzirom da se ove fotelje ručno sklapaju, imate garanciju kakvu retko koje parče nameštaja ima, a samim tim i veliku cenu. Cena je u očima običnog čoveka prevelika, ali sa obzirom na kvalitet, trajnost, udobnost, praktičnost i lepotu ove fotelje vredne kralja, cena je minorna.

SUPERPLEXUS

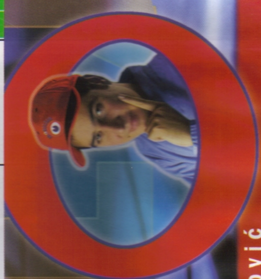


Ime proizvoda:	Vectron Blackhawk
Cena:	$ 140
Dizajn:	10
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	98%

Igračkice na daljinsku kontrol postaju sve više kompleksnije i zahtevnije za kontrolu. Dokaz za to je ovaj Missile Launcher koji bi svaki klinac iz kraja želeo da ima, samo da bi jednom dnevno pravio post-apokaliptičner scene uništenja u svom dvorištu.

Ono što krasi ovu igračku je mogućnost da rotirate (nišanite) lanser nezavisno od ostatka vozila, što mu još uz pomoć kamuflažne maske daje sjajan šmek. Iako vam se ova igračka može učiniti pomalo detinjastom, verujte nam da se varate. Vozilo savršeno reaguje na zadate kontrole, može se penjati uz padinu i do 35-40 stepeni i veoma teško se zaglavljuje u pesku i prašini (što je oduvek bio problem kod ovog tipa igračaka). Projektile možete kupovati u raznim varijantama: lepljive (kače se za sve u šta udare), napunjene bojom (eh, ta bela košulja izgleda divno zar ne....hehehe) ili jednostavne projektile sa kojima gađate i rušite ostale igračke. Naravno, ako želite da postanete majstor, moraćete vredno da vežbate gađanje u neku metu, ali bože moj, tu je uvek varijanta da ispalite svih 10 projektila i time osigurate uspešnost svoga napada. U paketu dobijate: lanser raketa, daljinski upravljač, punjive baterije i punjač, baterije za daljinski.

Ovo čudo može: da ide 17 km/h, okreće lanser za 360 stepeni, prelazi manje prepreke i penje se uz padinu do 40 stepeni, lansira 10 projektila maksimalno, proizvodi taj kul zvuk lansiranja koji ga u kompletu sa ostalim prednostima čini najboljom ratnom igračkom na tržištu. Cena zaista nije velika u odnodu na strah i trepet koji ćete izazivati na ulici, u školi ili parku.


GLEDAJTE: TV MOBILIJA
MOBILIJA
TV produkcija i Marketing
BS Group
011 33 44 290
urednik i voditelj Lale Marković
TV YU INFO
ponedeljak 17:30
utorak 14:30
SIEMENS

TURBO BUBBLE GUN



Ime proizvoda:	Turbo Bubble Gun
Cena:	$20.00
Dizajn:	8
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	89%



Eh, detinjstvo...nevino i zabavno. Svi smo se kao klinci oduševljavali sa balončićima od deterdženta i njihovoj lepoti na sunčevoj svetlosti. Koliko je samo truda bilo ulagano u onaj savršeni, sjajni i posve veliki balon koji je oduševljavao drugove i uspevao da se održi u vazduhu sekundu-dve više od konkurentnog balona konkurentnog druga. Sada ne morate brinuti o tome da li će vam balon uspeti ili ne. Ne morate se brinuti ni da li ćete uspeti da napraviti više balona odjednom. Za sve one koji ne vole da se muče sa prskanjem deterdženta u oči, kompanija Magical Toys je stvorila ovaj jedinstveni pištolj sa samo jednom jedinom, ali ekstra zabavnom funkcijom - pravljenjem stotina balončića u minuti. Samo sipate deterdžent, vodu, malo promućkate i pritisnete dugme. Ostalo je magija. Zapanjujuće je koliko ovaj pištolj može da proizvede balona u sekundi, a kamoli u minuti.Po proizvođaču, moguće je maksimalno ispaliti oko 650 (!) balona u minuti. Zvuči neverovatno dok ne probate.
Ova napravica je savršena za baštu, žurku ili najbolje od svega - tuđu kuću. Budite spremni na more balona koji mogu i pošteno da vas nakvase (a naročito mamine omiljene tepihe). Može neprekidno ispucavati balone čitavih 9 minuta! Pomnožite 9 sa 650 i dobićete mnooogo balona koji mogu fantastično da dignu atmosferu na igranci. Ovaj pištolj za balone je opasno zarazan, kada jednom opalite poštenu seriju prelepih, šarenih balona, nećete se odvajati od njega. Koristi standardne dve AA baterije, prodaje se u raznim bojama. Količina zabave koju proizvodi ovo parče plastike je apsolutno neverovatna, tako da je cena i više nego pristojna.

CRAZY GOLF BALLS



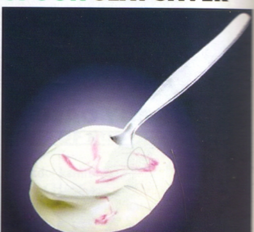


Ime proizvoda:	Crazy Golf Balls
Cena:	$5.00
Dizajn:	9
Prakticnost:	8
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	91%

Ako želite da iznervirate nekoga ko golf shvata preozbiljno, nabavite ove ludačke lopte i one će to uraditi zasigurno.
Ceo set se sastoji iz 4 loptice, od kojih svaka radi različite stvari koje zaista mogu samo da uplaše ili iznerviraju nekoga (naročito (profesionalne golfere). Lopta Exploder, prikazana na slici, eksplodira u spektakularan oblak beličastog dima i prašine koji može u trenutku uplašiti golfera. The Phantom lopta nestaje u sitnu prašinu na mestu gde padne i time jednostavno kao da nestaje u zemlji! Jet Streamer lopta ipušta veliki spiralni dimni trag u koloru po izboru iza sebe, dok Unputtaball loptica odskače histerično i neverovatno dugo.

Potrudite se malo da podmetnete lopticu svom prijatelju ili konkurentu, spremite neku kamericu i čekajte reakciju. Rezultat će biti više nego zadovoljavajući. Možete proizvesti reakcije od histeričnog smeha, preko velikog straha do nerviranja.
Set se sastoji od 4 loptice - 1 Exploder-a, 1 Jetsreamer-a, 1 Phantom-a i 1 Unputtaball-a.Veličine su pravih loptica za golf (kao i teksture) tako da neće doći do otkrivanja vašeg "zlog" plana. Takođe, uz loptice možete naručiti i štap za golf koji pri udaru proizvodi mnoštvo zbunjujućih i smešnih zvukova. S obzirom na činjenicu da se brzo troše, cena loptica je snižena na najnižu moguću - 5$.

SPOON SEAT SAVER



Ime proizvoda:	Spoon Seat Saver
Cena:	$6
Dizajn:	7
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	10
Ocena:	95%

Ukoliko nebiste voleli da izgubite sedište u vozu, autobusu ili tramvaju, ako želite da sačuvate sebi ili svom prijatelju mesto u prepunom kafiću, ili jednostavno volite da zgadite nekom život makar na kratko, ovo je prava stvar za vas.

Proizvedena sa baš ovom svrhom, ova kašika je odrađena do najsitnijih detalja tako da zaista izgleda kao kašika puna otopljenog sladoleda. U testu koji je proizvođač izveo pre puštanja u prodaju, kašika se pokazala - izuzetno (naročito u prevozu), što ukazuje na njenu korisnost. Jedini problem koji je iskrsao bio je u situaciji kada se u jednom vozu pojavio kondukter koji je posle manjeg ispitivanja (opipavanja) provalio o čemu se radi. Po proizvođaču, tada se sve završilo sa par osmeha i par opomena ali u uputstvu se navodi činjenica da trebate imati dozu opreza ako koristite ovo čudo na javnom mestu.

Uz kašiku ćete dobiti i začudo poduže uputstvo (više kao savetnik), u kome ćete moći da pogledate spisak situacija u kojima ova stvarčica nudi efektno izlazno rešenje. Ono što začuđuje je da su se proizvođači setili (verovali vi ili ne) gotovo svih mogućih varijanti u kojima možete iskoristiti ovu kašičicu. Samo čitanje ovog priručnika je gotovo zabavno kao i korišćenje same stvari.Možete naručiti kašiku sa replikama karamel sladoleda, jagode, čokolade, nekakve zeleno-žute smese, čak i psećeg izmeta! Za minimalnu cenu od 5$ zaista ne treba razmišljati. Ako ste šaljivdžija ili volite da sedite sami u kupeu ili autobusu, ova pogana kašičica će vam ulepšavati i olakšavati dane.



KUĆNI RATOVI ROBOTA

U ovom broju Bonusa ćemo vam predstaviti 3 modela robota, (stvorenih za proterivanje komšijskih kućnih ljubimaca - šalimo se), stvorenih za Gladijatorske borbe Robota! Sva tri modela imaju prednosti i mane i odgovaraju određenom tipu igrača u zavisnosti od njegovog načina borbe. Sa ova tri robota možete stvoriti atmosferu ravnu dobrom naučnofantastičnom filmu, u kome ste vi - režiser i glavni glumac. Sa ovim napravicama ne možete ozlediti sebe ili svoje bližnje, a takođe, nemojte se ni plašiti njihovog izgleda jer to su samo - igračke.

MATILDA



Ime proizvoda:	Matilda LR1080
Cena:	$60
Dizajn:	10
Prakticnost:	7
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	**92%**

Matilda, najstrašniji robot ženskog roda je stigao! Dugačka je 35 cm i izgleda krajnje opasno. Kontroliše se preko daljinskog upravljača uz set veoma detaljnih kontrola. Svaki točak možete zasebno kontrolisati, i time praviti veliki broj različitih pokreta. Odlikuje je velika pokretljivost i brzina koje u rukama iskusnog čoveka mogu biti dobitna kombinacija.

Takođe, možete podizati i spuštati njenu "njušku"i time oboriti protivnikovog robota. Ako hoćete da poplašite sve klince u kraju sa ovim pokretnim čudom - samo izvolite. Retko koji robot neće posustati pod napadom ove zastrašujuće ženke.

SHUNT



Ime proizvoda:	Shunt LR1082
Cena:	$60
Dizajn:	8
Prakticnost:	9
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	**91%**

Shunt je veoma sličan Matildi jer ima mogućnost nezavisnog upravljanja točkovima, ali ima jednu bitnu prednost - sekiru.

Sa sekirom može udarati protivničkog robota do raspadanja (šalimo se malo, naravno). Sa svojom sekirom Shunt može sa preciznim udarcem lako da obori drugog robota. Ovo je prednost koju bi početnici trebali da iskoriste.

Dosta je stabilan ali spor što mu je i jedina mana. Ovaj robot je preporučljiv za upoznavanje sa kontrolama ove kompleksne serije robota.
Ako mu neki drugi robot stoji pred šiljcima i ako ih ne izbegne na vreme, Shunt će ga gurati tvrdoglavo sve dok ga ne zalepi za suprotni zid. Iz njegovog opakog zagrljaja retko koji robot (pa i oni najskuplji, a samim tim i najbolji) će uspeti da se iskobelja.

SIR KILLALOT



Ime proizvoda:	Sir Killalot LR1083
Cena:	$80
Dizajn:	10
Prakticnost:	10
Cena/kvalitet:	9
Ocena:	**95%**

Sir Killalot, najjači u ovoj seriji robota, napravljen je kao 45 cm dugačka radio-kontrolisana borbena mašina napravljena za pobedu.

Svaki točak se zasebno može kontrolisati kao i kod prethodnih modela, s tim što je poboljšana opcija spin tj. brzo okretanje robota oko sebe. Ima zle, crvene oči, hidraulične hvataljke kao i ugrađen zvučnik sa nasnimljenim glasom komentatora, koji zaista uspešno diže atmosferu u meču. U robota su ugrađeni senzori za dodir, tako da može davati različite komentare za različite udarce i pokrete. Radius kretanja mu je 20m, koristi sopstvene baterije na punjenje (punjač se dobija u kompletu). Za daljinski vam je potrebna i baterija od 9V. Iako je skuplji (mana) zaslužuje uloženi novac.

Budite
Budite Novosađan IN

021/450-886

Dobra INvesticija!



PLAYSTATION 2 TOP 10

1 INDIANA JONES



2 ITALIAN JOB



3 CASTLE WLOFENSTEIN



4	NBA STREET VOLUME 2
5	Hulk
6	Def Jam Vendetta
7	Cel Damage
8	X-Men 2: Wolverine
9	Primal
10	Moto GP 3

TOP 10 REDAKCIJE bonus



1 CASTLE WOLFENSTEIN



2 ITALIAN JOB



3 ZELDA / GC

4	Tao Feng XB
5	NBA street volč 2 PS2
6	Enter the Matrix PS2
7	Virtua Fighter 4 Evolution PS2
8	Splinter Cell PS2
9	Def Jam Vendetta PS2
10	Rocky GBA



PLAYSTATION TOP 10

1 PINK PANTHER



2 WINNING 11 CALCIO



3 CT SPECIAL FOCRES



4	Harry Potter 2
5	Fifa 2003
6	Lone Wolf
7	Super Bubble Bobble
8	SPEC OPS
9	Treasure Hunt
10	NBA Live 2003

BEOSOFT TOP 10



1 ZELDA GC



2 ROCKY GBA



3 BOUNTY HUNTER PS2

4	Splinter Cell PS2
5	James Bond: Nightfire GC
6	Soul Calibur 2 PS2
7	Silent Hill 3 PS2
8	MOTO GP 3 PS2
9	Def Jam Vendetta PS2
10	CT Special Forces PSX



NINTENDO GAMECUBE

- Gekko centralni procesor na 485 MHz
- Flipper grafički procesor na 162 MHz
- Novi mini DVD format
- Vibro kontroler sa anatomskim rasporedom tastera
- DSP (digitalni zvučni procesor) sa 64 simultana 3D kanala

IZUZETNA PRILIKA!



13.950 din

design by vale

kao poklon dobijate ORIGINALNU IGRU!

Uslovi plaćanja :

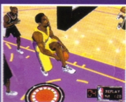
- čekovima građana do 12 mesečnih rata
- potrošački krediti na 12 meseci - Poštanska štedionica
- express krediti - Societe Genneral













BeoSOFT

Beograd • Gospodara Vučića 160, tel: 011/ 2 421 355, 30 45 700, 30 86 916
Beograd • Svetogorska (Lole Ribara) 47, tel: 011/3222 606

Posetite naš sajt i poručite naše proizvode preko interneta www.beosoft.co.yu

NOVO ! PRVI PUT KOD NAS !

U saradnji sa Firesoft Technologies Ltd.


















I još puno novih igara

NOVE

IGRE

ZA VAŠ MOBILNI TELEFON










Za modele :

- NOKIA
- SIEMENS
- SONY ERICSSON

POZOVI : 041 20 20 20

Pozovite 041 20 20 20 i saslušajte uputstvo kako da nabavite igre za vaš mobilni telefon.
Cena poziva : 0,36 din / sec